07 2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

16+

ВЕРДИКТ

WATCH_DOGS
ДНИ НАСТУПИВШЕГО БУДУЩЕГО

BATMAN
ARKHAM ORIGINS — COLD, COLD HEART
УЙТИ ПОД ЛЕД

WOLFENSTEIN
THE NEW ORDER
ЖЕЛЕЗНЫЙ РЕЙХ

WAR OF THE VIKINGS
ХОЛОДНЫЙ ПРИЕМ

THE AMAZING SPIDER-MAN 2
ЖИЗНЬ НА МАНХЭТТЕНЕ

SIR, YOU ARE BEING HUNTED
ЧАШКА ЧАЯ И РУЖЬЕ

BOUND BY FLAME
ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

В РАЗРАБОТКЕ

CIVILIZATION
BEYOND EARTH

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF MORDOR

VANISHING OF ETHAN CARTER

EVOLVE

GODS WILL BE WATCHING

WWW.IGROMANIA.RU

+ НАКЛЕЙКИ & ПОСТЕР

DESTINY

ASUS®
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

Ultra High-Definition 4K

PB287Q — монитор формата Ultra-HD

Высочайшая четкость изображения и быстрый отклик

Играйте в формате Ultra-HD!

Разрешение – 3840x2160 пикселей
Плотность пикселей – 157 точек на дюйм
До 1.07 миллиарда отображаемых оттенков

Высокая скорость

Время отклика – 1 мс
Частота обновления – 60 Гц

Гибкость подключения

Интерфейсы HDMI, HDMI/MHL и DisplayPort

Продуманная эргономика

Поддержка настенного крепления
Возможность поворота, изменения угла наклона и высоты экрана

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:

VK.COM/**ASUS**
VK.COM/**ROG_RUSSIA**

FB.COM/**ASUS.RU**
FB.COM/**ROG.RUSSIA**

TWITTER.COM/**ASUS_RUSSIA**
YOUTUBE.COM/**ASUSRU**

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Минувший месяц был просто сумасшедшим. Перед поездкой на E3 было столько различных согласований, договоренностей, встреч и просто предвыставочных тусовок, что едва редакторы добирались до мышей, клавиатур и геймпадов, чтобы поиграть в новую игру, как уже надо было снова вскакивать и куда-то бежать. И, разумеется, на этот суматошный момент пришлись релизы очень важных проектов, причем некоторые мы ждали не один год.

Собственно, главных релизов случилось ровно два. Это Wolfenstein: The New Order, который нас буквально потряс. Да, мы предполагали, что игра получится неплохой, но то, что новый «Вульф» окажется претендентом на лучший шутер 2014 года (хотя об этом, конечно, говорить пока рано), мы, признаться, готовы не были. Тем не менее это так. С Watch_Dogs все вышло строго наоборот. От игры ждали какого-то откровения, детализации мира на уровне GTA и геймплея на... даже не знаю, на каком уровне. Ну и как водится, завышенные ожидания ни к чему хорошему не привели. Игра получилась неплохая, но далеко не идеальная и уж точно не революционная. Впрочем, обо всем этом читайте в наших обзорах в разделе «Вердикт».

Там же вас поджидают рецензии на не менее важные игры прошедшего месяца — Transistor, The Amazing Spider-Man 2, Super Time Force — и на десяток-другой менее значимых, но вовсе не безынтересных тайтлов.

Готовясь к E3 и проходя кучу игр, мы все-таки умудрились выкроить время и слетать в несколько командировок, откуда привезли самую свежую, самую актуальную информацию про The Sims 4, Evolve, DRIVECLUB и Civilization: Beyond Earth. А перед самым началом лос-анджелесского безумия заглянули на огонек к создателям Battlefield: Hardline. Обо всем этом читайте на страницах нашего журнала! В следующем же выпуске вас ждет огромный отчет о выставке — с деталями и подробностями, со скандалами и небылицами, с самым важным и с массой интересных нюансов.

До встречи в следующем месяце. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков

makarenkov@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что два месяца назад наш журнал стал еще более интерактивным. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить это приложение, навести камеру смартфона на журнал и... увидеть эксклюзивные видеоролики, которые мы для вас приготовили.

07 ИЮЛЬ (202) 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Редакторы — Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android — Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android — Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru — Поповкин Денис
Программирование — Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура — Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик — Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Александр Пушкарь
Выпускающий редактор — Эдуард Клишин
Новости — Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов — Георгий Власов
модераторы — Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ — **ООО «Игромедиа»**
Адрес редакции — **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов — Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ
Главный режиссер видеостудии — Алексей Шуньков
Контент-редактор — Евгений Колпаков
Звукорежиссер — Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа — Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: — vozvrat@igromania.ru
Менеджеры — Дина Ситдикова, dina@igromania.ru, Юлия Поржежинская, yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by **Igromedia** LLC since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 — © Igromania, 1997-2014

Тираж 59455 — Circulation 59455

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 22 июля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №07 (202) 2014

22

Destiny Звездные войны

28

Battlefield: Hardline Гни свою линию

6-21 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Терпеть вредно!
16 Бесконечная распродажа
18 Огонь и яблоки

22-43 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
22 Destiny
28 Battlefield: Hardline
30 DRIVECLUB
32 The Sims 4
38 Evolve
41 Civilization: Beyond Earth

44-45 ИГРА ЗА МИНУТУ
44 Call of Duty: Advanced Warfare

46-59 В РАЗРАБОТКЕ
46 **Рейтинговая система игровых рубрик**
47 Игромания рекомендует
48 Middle-earth: Shadow of Mordor
50 Gods Will Be Watching
52 The Vanishing of Ethan Carter
56 The Evil Within
58 Tales from the Borderlands

60-61 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
60 War Thunder

62-111 ВЕРДИКТ
62 Watch_Dogs
72 Wolfenstein: The New Order
80 Bound By Flame
82 The Amazing Spider-Man 2
84 Transistor
86 Batman: Arkham Origins — Cold, Cold Heart
88 War of the Vikings
90 Sir, You Are Being Hunted
92 Secrets of Raetikon
94 Smite
98 Super Time Force
100 Actual Sunlight
101 Mercenary Kings
102 Daylight
103 The Wolf Among Us: Episode 4 — In Sheep's Clothing
104 The Walking Dead: Season Two, Episode 3 — In Harm's Way
105 The Incredible Adventures of Van Helsing 2
106 Kirby: Triple Deluxe
Mario Golf: World Tour
107 AeternoBlade
Viscera Cleanup Detail
108 Nintendo Pocket Football Club * The Sly Trilogy

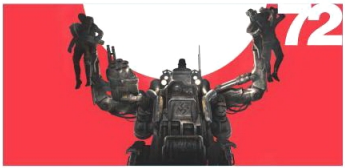
Алфавитный список игр в номере

Actual Sunlight 100
Adventure Time: Finn and Jake's Epic Quest 109
AeternoBlade 107
Batman: Arkham Origins — Cold, Cold Heart 86
Battlefield: Hardline 28
Bound By Flame 80
Call of Duty: Advanced Warfare 44
Civilization: Beyond Earth 41
Daylight 102
Destiny 22
DRIVECLUB 30
Evolve 38
Gods Will Be Watching 50
Kirby: Triple Deluxe 106
Mario Golf: World Tour 106
Mercenary Kings 101
Middle-earth: Shadow of Mordor 48
Nintendo Pocket Football Club 108
Secrets of Raetikon 92
Senran Kagura Burst 109
Sir, You Are Being Hunted 90
Smite 94
Super Time Force 98
Tales from the Borderlands 58
The Amazing Spider-Man 2 82
The Evil Within 56
The Incredible Adventures of Van Helsing 2 105
The Sims 4 32
The Sly Trilogy 108
The Vanishing of Ethan Carter 52
The Walking Dead: Season Two, Episode 3 — In Harm's Way 104
The Wolf Among Us: Episode 4 — In Sheep's Clothing 103
Transistor 84
Viscera Cleanup Detail 107
War of the Vikings 88
War Thunder 60
Watch_Dogs 62

DRIVECLUB Когда мы в клубе, тачки газуют

The Sims 4 Пляшущие человечки

Watch_Dogs Я знаю, что вы сделали прошлым летом!



Wolfenstein: The New Order Быть Уильямом Блажковичем

109 Adventure Time: Finn and Jake's Epic Quest
110 Senran Kagura Burst
110 Мобильный дайджест

112-117 ОНЛАЙН
112 Дайджест онлайна

118-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
118 Двадцатилетняя жажда

128-150 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
128 Железные новинки
Тесты
132 МФУ Xerox WorkCentre 6015NI
135 Чипсет Intel Z97 Express
140 Монитор ASUS MX299Q
143 Игровая клавиатура Ozone Strike Pro
144 Мышка Gamdias ZEUS Laser Gaming Mouse: GMS1100
146 Ноутбук MSI GT70 2PE Dominator Pro
150 Разумный компьютер за разумные деньги

152-157 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
152 Тест № 7. Июль
153 Сканворд № 7. Июль
154 Фотографическая память. № 7. Июль
157 Подведение итогов за № 05/2014

КАЛЕНДАРЬ
155 Sacred 3
156 Wolfenstein: The New Order

158-160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Mortal Kombat X
Forza Horizon 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Batman: Arkham Knight
War Thunder
Far Cry 4
Call of Duty: Advanced Warfare

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ASUS ..... 2-я обложка
SLAYER.RU ..... 3-я обложка
Райот Геймс ..... 4-я обложка

В номере:
MSI 15
ЗАО «Прокси Сток» 37
ООО «Игромедиа» 79

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортажи, мнения редакторов и многое другое.

11001010 выпуск!

Всем привет!

Летнее затишье в этом году пока даже не собирается наступать. За отчетный месяц на нас свалилась целая гора отличных релизов, а также куча новостей из мира индустрии. Вас ждут видеообзоры и мнения редакции по таким играм, как Watch_Dogs, Child of Light, Wolfenstein: The New Order, LEGO The Hobbit, Mario Kart 8, Super T.I.M.E. Force, Secrets of R?tikon, The Incredible Adventures of Van Helsing 2 и Viscera Cleanup Detail.

А еще мы запускаем новую рубрику — подробности на этой самой странице.

Спецраздел по War Thunder

Начиная с этого номера мы запускаем рубрику «Все о танках и самолетах War Thunder». Тактика, военная история, советы мастеров и многое другое. Среди первых выпусков:

— репортаж из танкового музея «Кубинка», в котором Gaijin провела первый турнир по наземным боям War Thunder;

— первое обучающее видео от «Игромании» — при содействии консультанта Матвея Райкена, лидера Sky Veterans;

— с чего начать, если вы решили попробовать War Thunder: хитрости и советы для начинающих от опытного аса;

— обзор аркадного режима авиации — в нем все быстро, весело и без обязательств.

Клуб игропутешествий — выпуск №5. Харнийская саванна: шесть лет без урожая

Очередной выпуск «Клуба игропутешествий» по вселенной игры ArcheAge.

Как и многое другое на Восточном континенте, империя Харихаран ведет свой род с Изначального материка. Оттуда они в давнюю пору сбежали вместе с другими народами и осели на Западном континенте. Именно там будущие харнийцы не смогли поделить земли с нуианами, проиграли войну и отправились на восток. Здесь они и построили свое новое государство, которое, может быть, достигло и больших успехов, чем победившие нуиане.

Игровые новости

Самый громкий релиз месяца — Watch_Dogs — вызвал немало споров. Но и без хакерских забав было чем заняться: вышли Wolfenstein: The New Order, Transistor, Among the Sleep, WildStar Online... А ведь еще и крупные анонсы подоспели — Halo 5, Just Cause 3 и не только.

В этом выпуске: Call of Duty: Advanced Warfare — кто последний в очереди за демократией? Risen 3: Titan Lords — черные рыцари против черных монстров. Shiness — ролевой сюрприз с «Кикстартера». Batman: Arkham Knight — Темный рыцарь снова в деле. Drakengard 3 — новый слэшер от Square Enix. Middle-earth: Shadow of Mordor — как завоевывать авторитет и оказывать влияние на орков. Heroes of the Storm — грозный мурлок наносит удар. Battlecry — первый опыт Bethesda в условно-бесплатных играх. А также EVE Online — «фестивальный» трейлер от CCP.

Новости индустрии

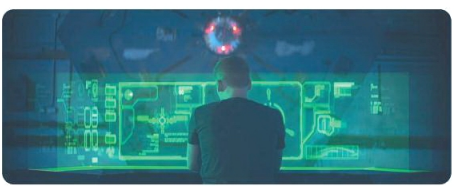
Виртуальная реальность все еще в центре внимания. Но теперь это уже не мирные новости о покупках Цукерберга, а полноценный скандал: Oculus Rift и ZeniMax встретятся в суде, где выяснят, где у кого чья интеллектуальная собственность. А тут еще и Samsung...

В этом выпуске: Джон Кармак, Oculus Rift и ноу-хау ZeniMax — обвинения и судебные разбирательства. Samsung с помощью Oculus VR может создать шлем виртуальной реальности, где экраном станет смартфон. Mythic Entertainment пополнила печальный список студий, закрытых Electronic Arts. Бывший глава SCEA Джек Третton неожиданно занялся проблемами искусственного интеллекта. Blizzard засудит создателя жульнических программ для StarCraft 2. Microsoft отказалась от концепции «обязательного «Кинекта». Sony лидирует в консольной гонке. Тело человека перенесли в виртуальный мир методом «трехмерного облака». Независимые игры переполнили Steam. Завершены съемки фильма по World of Warcraft.

Игровая культура

Игровая культура по-прежнему на взлете. Материалов множество, и самые плодовитые авторы готовы клепать ролики, петь песни и всячески чудить чуть ли не каждый день. Но мы, как всегда, отобрали только лучшее!

В этом выпуске: поляки сняли короткометражку по Another World. Художники Dorkly нарисовали постеры к современным играм в стиле ретро. Дэн Булл снова поет — на этот раз в его рэпе рассказывается о нелегкой судьбе аргонианской братвы в Черных топях. Majami Hiroz рисуют «восьмибитные» трейлеры к «Форресту Гампу», Watch_Dogs и Grand Theft Auto 5. Паркур на чикагских крышах — короткометражный фильм от Дэвина Грэхема. Покемоны в Mortal Kombat — самые необычные фатальности. Dark Souls 2 — как обмануть вторженцев. Carbot Animations запускает мультсериал по Diablo 3. «Улица Сезам» критикует виртуальные шлемы. Знаменитый город Вайтран предстает в необычном ракурсе. «Курлык-курлык!» — немецкие инженеры создали симулятор птицы.



Десятка самых лучших игр про Вторую мировую

Годы идут, а тема военных сражений не утрачивает своей популярности в игровой индустрии. И немудрено, ведь все мужчины в детстве играли в войнушки по дворам. Нынешние дети решают свои споры уже на виртуальных полигонах.

Войн в истории человечества было неисчислимое количество. Какая из них стала самой популярной в среде геймдевелоперов? Конечно же, Вторая мировая война, которая осталась в памяти у старших поколений и унесла миллионы жизней людей со всей планеты. Мужеству и героизму солдат посвятили сотни компьютерных игр. Но мы остановимся лишь на десяти из них. Мы вспомним стратегию Company of Heroes, симуляторы «Ил-2 Штурмовик» и Silent Hunter 3. Не убегут из прицела первоклассные шутеры Call of Duty и Battlefield. Без внимания не останутся серии «В тылу врага», Wolfenstein и Medal of Honor. Много других хороших проектов осталось за кадром, но мы постараемся вспомнить действительно лучшие!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

1994 год принес необычную стратегию о войнах насекомых — Battle Bugs. Пятнадцать лет назад вышла самая первая часть легендарной серии Tony Hawk's Pro Skater. В 2004-м копилка первоклассных боевиков пополнилась тропическим Far Cry. И, наконец, пять лет назад вышла необычная игра про Вторую мировую войну — The Saboteur. Это приключение не попало в нашу «десятку», зато нашло свое место в данной рубрике.

В этом выпуске:

- **Battle Bugs**
- **Tony Hawk's Pro Skater**
- **Far Cry**
- **The Saboteur**

Терпеть вредно!

Все, о чем не скажут на E3, — преждевременные анонсы и новости, которые не донесли до выставки: новая приставка от Nintendo, новый Unreal Tournament и многое другое. Астрологи объявили месяц толерантности: в этом выпуске мы будем говорить не только об играх, но и геях, расистах, помаде и кружевном белье.

Когда пишется этот материал, до выставки Electronic Entertainment Expo остается еще больше недели. Но так уж получилось, что недостатка в свежей информации у нас сегодня не будет: многие новости и анонсы, которые ждали только на E3, начали появляться на несколько недель раньше. Похоже, что некоторые компании терпели-терпели, да так и не дотерпели. А может, просто решили, что на E3 будет столько новостей, что их просто не заметят. Что же, если так, то они поступили мудро. Мы их заметили и начинаем рассказывать.

Напоможенный Xbox One

В прошлом выпуске мы писали, что Xbox One проигрывает PS4 во многом благодаря бесполезности Kinect, который лишь увеличивает цену. Еще мы говорили о том, что Microsoft должна перестать ждать у моря погоды, а стиснуть кулаки и сделать на E3 что-нибудь страшное, если хочет оказать Sony достойное сопротивление. Так и произошло, только Microsoft решила не терять драгоценное время и сделала анонс заранее: начиная с 9 июня Xbox One можно будет купить без Kinect на сто баксов дешевле, то есть за $399.

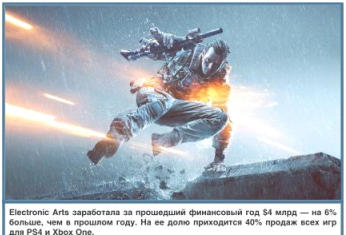
Для рядового игрока эта новость может показаться пустяковой. Решение напрашивалось само собой, так что Microsoft просто поступила самым естественным образом. Но это не так. Признание ошибки и отмена собственных решений — для крупных компаний самое противоестественное поведение, какое только можно придумать. Им легче назвать белое черным, чем переписывать тонны бумаг и ломать на ходу налаженную систему взаимодействия.

Маленький пример: чтобы в любой момент среагировать на команду игрока, Kinect резервирует примерно 10% мощности Xbox One. И что теперь делать разработчикам с теми приставкам, где нет Kinect? Игнорировать лишние 10% мощности? Или потратить их на улучшение графики? И, если потратить, как дальше действовать — рекламировать, что без Kinect игра будет на 10% красивее, или стыдливо молчать? Если молчать, то зачем тогда вообще делать, а если рекламировать, то что скажут владельцы приставок с Kinect? Или предложить им отключать Kinect на время игры? А если ранние покупатели обидятся, что их заставили купить бесполезную штуку, да теперь еще и вовсе отключать ее рекомендуют?

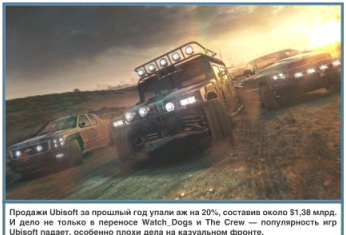
Одно понятно — раз приставок с Kinect станет меньше, то и поддержка этого контроллера сократится, а значит, перспективы развития казуального направления изрядно потускнеют.

Оптимисты считают, что прибавка в 10% мощности при отключении Kinect и внедрение DirectX 12 позволит Xbox One сократить отставание в производительности от PS4.

Так и хочется сделать взвинтельную подпись в духе «люди по всему миру празднуют избавление от Kinect». Но на самом деле это очень хороший контроллер, просто не для той аудитории, что обычно покупает Xbox.



Electronic Arts заработала за прошедший финансовый год $4 млрд — на 6% больше, чем в прошлом году. На ее долю приходится 40% продаж всех игр для PS4 и Xbox One.



Продажи Ubisoft за прошлый год упали аж на 20%, составив около $1,38 млрд. И дело не только в переносе Watch_Dogs и The Crew — популярность игр Ubisoft падает, особенно плохи дела на казуальном фронте.

Раньше Xbox One был универсальным: даже если взрослый папа, любитель Call of Duty, покупал приставку исключительно для себя, со временем Kinect мог приобщить к играм всю семью. Теперь же отец семейства скорее предпочтет сэкономить, лишив Microsoft потенциальной аудитории.

Раньше Microsoft с легкой душой могла мотивировать разработчиков внедрять Kinect-фишки (пусть даже не влияющие на геймплей — к примеру, те же голосовые команды), но будет ли она активно заниматься этим теперь? Если нет, то владельцы Kinect будут серьезно ущемлены в правах, а сам контроллер станет еще бесполезнее.

Пожалуй, самый болезненный удар пришелся по репутации Microsoft. На эту тему хорошо высказалась аналитик GamesIndustry Рейчел Вебер: «Кто мог предугадать, что все так обернется? Да кто угодно, кроме Microsoft, в этом-то и вся беда. Все происходящее наглядно показывает, что компания совершенно не понимает собственную аудиторию. А еще то, что отвечающие за продажи маркетологи постепенно впадают в тихую панику. Kinect должен был стать главной фишкой Xbox One, Microsoft убеждала всех, что он жизненно необходим, а теперь ради попытки повысить продажи его отправили в общую кучу к необязательной периферии типа пластиковых гитар и световых пистолетов. И у вас появляется нехорошее предчувствие, что Microsoft запросто накрасит Xbox One губной помадой и нарядит его в кружевные трусики, если это поможет продать побольше приставок».

Сурово, но справедливо. Четыре года Microsoft продвигала этот проект, и все эти четыре года ей твердили, что Kinect подходит для чего угодно, но только не для игр. Microsoft даже не особо старается оправдаться, только заведующий Xbox-направлением Фил Спенсер заверил, что Kinect для них по-прежнему важен (попробовал бы он сказать что-то другое!) и что более 80% игроков активно пользуются контроллером каждый день.

Цифра внушительная, но Фил сам испортил впечатление, честно признавшись, что Kinect почти исключительно используют для подачи голосовых команд, а наиболее популярными командами являются «Xbox, включись», «Xbox, трансляция» и «Xbox, включить запись». Тут-то игроки и начинают задумываться, нужно ли им такое счастье за сотню долларов и зачем для голосовых команд нужен дорогой Kinect, если у камеры для PS4 есть точно такая система из четырех микрофонов. Очень похоже, что Sony даже не утруждает себя этим заниматься.

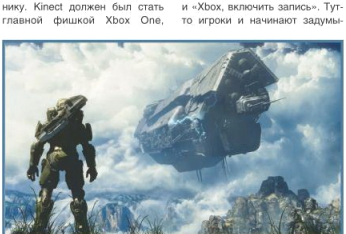
Sony: жесткий форсаж

Ну что же, хватит глумиться над Microsoft, ей и без того нелегко. Главное, что будет дальше. Сами мы долгосрочных прогнозов делать не будем, тем более что у нас есть прогноз экспертов-аналитиков из компании International Data Corporation. Хотя прогноз долгосрочный, на пару лет вперед, его авторы сумели сразу заручиться доверием читателей, предсказав «отставку» Kinect за неделю до того, как эта новость попала в новостные ленты.

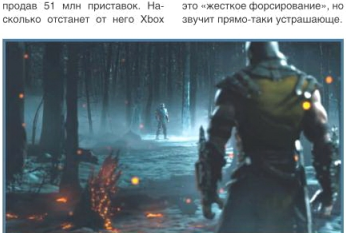
Итак, по мнению IDC, убрав Kinect и опустив стоимость Xbox One до уровня PS4, Microsoft сумеет серьезно увеличить продажи приставки. Они ожидают, что в США Xbox One сумеет догнать конкурента, а к концу 2016 года даже перегнать. Однако к этому времени PS4 будет уверенно лидировать в мировом зачете, распродав 51 млн приставок. Насколько отстанет от него Xbox One, сказать сложно, слишком уж она запоздала с выходом на международный рынок.

Планка в 51 миллион PS4 за три года может показаться завышенной (PS3 взял 80 млн за 7 лет), но глава Sony Кадзуо Хирai считает, что PS4 стоит сравнивать не с провальной PS3, а со сверхуспешной PS2. По крайней мере, компания планирует, что PS4 сумеет превзойти своего знаменитого предка как по количеству приставок (PS2 за 12 лет разошлась тиражом в 155 млн), так и по доходности. Последний пункт станет возможным благодаря онлайну, который открывает доступ к таким денежным потокам, про которые десять лет назад даже и не слышали.

Хираи заявил, что при развитии PS4 как платформы приоритетным направлением будут именно онлайновые сервисы. За прошлый год их доход вырос аж на 70%, достигнув $2 млрд. По словам президента компании, Sony будет жестко форсировать продажи PS4, всеми способами наращивая базу пользователей, так как от их количества напрямую зависит доход онлайнового направления. Не совсем уверены, как именно будет выглядеть это «жесткое форсирование», но звучит прямо-таки устрашающе.

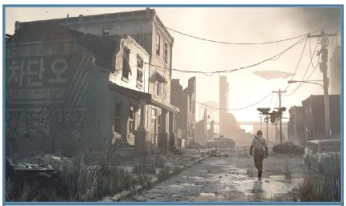


В Ирландии замечены спартанцы, за которыми бегают люди с камерами и микрофонами. Ридли Скотт действительно начал снимать там что-то про Halo, только непонятно, что именно. Вероятно, короткометражку.



Анонсирован Mortal Kombat X: новая графика и персонажи, новые режимы и онлайновый чемпионат, а в остальном — все тот же старый добрый и смертельный Mortal Kombat.

Forza Horizon 2 официально подтверждена: релиз состоится осенью на Xbox One и Xbox 360.



Crytek анонсировала Homefront: The Revolution. Действие игры происходит в открытом мире, на просторах захваченной корейцами Филадельфии. Ждите подробностей в следующем номере.

Самое главное, чтобы сама Sony не окочурилась до того момента, когда придет время пожинать лавры успеха. В последнее время аналитики начинают проявлять в оценках будущего компании осторожный оптимизм: реструктуризация идет успешно, и времена, когда бухгалтеры ежегодно «радовали» инвесторов отчетами о миллиардных убытках, подходят к концу.

Несмотря на большие продажи PS4 (напомним, что они продаются ниже себестоимости), за прошлый финансовый год игровое подразделение Sony получило смешные $78 млн убытков, то есть сработало практически «в ноль». Что важнее, благодаря все тому же PS4 продажи выросли почти на 40 процентов, до $9,1 млрд. Если все пойдет нормально, уже через год Sony может снова начать работать в плюс.

Чтобы подробно поговорить о планах компании, нужны данные с E3, так что придется подождать до следующего номера. Но похоже, Sony сейчас выжидает и копит ресурсы, пользуясь тем, что производство PS4 не поспевает за продажами. Как только на складах сформируются достаточные запасы, нас ждет настоящая война за потребителя, на фоне которой поблекнут даже нынешние маневры Microsoft. Впрочем, возможно, к моменту выхода журнала война уже начнется (E3 — это не выставка, E3 — это поле битвы!), поэтому не будем забегать вперед и просто пообещаем держать вас в курсе событий.

Nintendo для бедных

Nintendo заявила, что никаких новостей про новые приставки на E3 ждать не стоит. И не обманула, анонсировав свою новую консоль за месяц до начала выставки. Все привыкли, что японцы из «Большой N» немного не от мира сего, любят делать странные вещи, но такого от них не ожидал никто: Nintendo внезапно решила сделать ставку на игроков из «развивающихся», как их называют буржуи, стран!

В первую очередь имеется в виду Китай (его отметили особо), а вот другие кандидаты вызывают сомнение. Например, Россия. В какую категорию запишут нас — к бедным странам третьего мира или признают развитой державой? Президент компании Сатору Ивата обмолвился, что новая консоль пойдет на те рынки, где не будет Wii U и 3DS, так что, похоже, Россия все-таки уже достаточно развилась для серьезного консольного бизнеса.

Название приставки пока не известно, но Ивата поделился первыми подробностями: устройство будет дешевым, а игры на нем будут исключительно казуальными. Целевой аудиторией станет средний класс, который раньше не имел дела с приставками и, вероятно, с играми вообще. Выпуск планируют начать уже в следующем году.

Мы уже не раз говорили, что аналитики обычно не любят критиковать Nintendo — велик риск показаться дураком, благо за последние десятилетия японский гигант не раз доказывал, что знает свое дело. Вот и сейчас все предпочитают вежливо молчать, делая вид, что все нормально. Потому что либо так, либо придется прямо говорить, что Nintendo сошла с ума.

Консольные рынки бедных стран даже в лучшие времена жили за счет пиратских игр — на саму приставку денег у народа хватало, а вот на лицензионные игры уже нет. Теперь же шансы на успех и вовсе равны нулю: дешевой приставке неизбежно придется конкурировать с планшетами и смартфонами со слегка предсказуемым результатом. Не стоит забывать и про то, что основная прибыль с этих рынков собирается за счет free-to-play, в то время как Nintendo даже про существование интернета узнала лишь недавно.

Правда, Ивата честно признал, что выйти на эти рынки будет трудно, и добавил, что для этого потребуется дать им «нечто совершенно новое». Что же, посмотрим, чем они попытаются удивить нас на этот раз. На бедные страны точат зуб многие, хотя однозначного успеха добились лишь производители смартфонов и планшетов, которые используются там в качестве основного компьютера.

Да и вообще, признаемся честно: вопрос, выгорит новая идея Nintendo или нет, представляет для большинства чисто академический интерес. Консоль

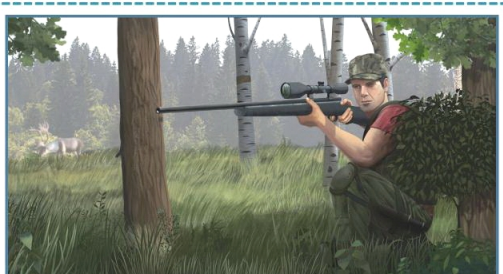
Фото: AnnaMaria Donnoli

Аудитория новой приставки Nintendo: самураи приехали к туземцам, чтобы обменять золото на погремушки. Вот только современные туземцы предпочитают погремушкам смартфоны...

Фото: Fryfilm2000

Стриминговый сервис Twitch был продан за миллиард долларов (по нынешним меркам — дешево). За него бились несколько компаний, в том числе Microsoft, но владельцы Twitch решили, что YouTube подходит им больше всего.

Душераздирающий анонс



За неделю до начала выставки заработал сайт нового эксклюзива для PS4, интерактивного триллера Without Memory. Правда, сайт пока работает только на русском языке (игру делает российская студия Dinosaurum Games) и, кроме концепт-артов, там пока ничего нет, так что вряд ли игру покажут на E3. Да и релиз состоится нескоро, в 2016 году. Разработчики обещают фотореалистичную картинку на базе Unreal Engine 4, геймплей в духе Heavy Rain и Beyond: Two Souls с какими-то революционными новшествами в области QTE, а также, цитируем, «душераздирающую атмосферу» и «захватывающий интерактивный сюжет» про «детективное расследование».

Главным героем станет девушка по имени Анна, которая просыпается ночью, посреди леса, да еще и с амнезией. Оставим за скобками вопрос, какой образ жизни нужно вести девушке, чтобы очутиться в таком затруднительном положении, и отметим лишь, что героине придется выживать в суровых условиях и принимать влияющие на сюжет решения. В игре будет развитая система общения с NPC: героиня сможет по мере «прокачки» отличать ложь от правды, а ее действия будут влиять на отношения с другими персонажами.

для бедных — это совершенно не то, что ждала игровая общественность, когда речь шла о новой приставке от Nintendo. И мы с вами солидарны. Мы тоже ждем новостей о наследнике агонизирующего Wii U, и, к удивлению многих, Ивата коснулся этой темы, пусть и в самых общих чертах.

Во-первых, Ивата сказал, что у них уже есть идея для следующей «большой» приставки. Однако торопиться с ее реализацией они не будут, потому что сначала должны выполнить свой долг перед владельцами Wii U. А во-вторых, Ивата таинственно заявил, что через пару лет они смогут полностью изменить сущность игровых платформ. Даже гадать не будем, что он имел в виду. Ясно одно — Nintendo не сдается.

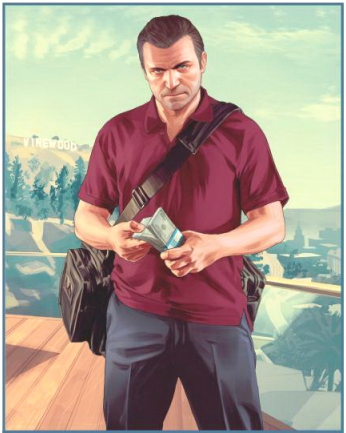
Нереально эпичный турнир

В последние годы Epic Games стали воспринимать исключительно как создателей Gears of War и чуть ли не как внутреннюю студию Microsoft. Но теперь «эпики» выполнили свой контракт и снова стали свободной инди-студией. Как у настоящих инди, у них нет денег и времени, чтобы разъезжать с анонсами по всяким там E3, так что анонс нового Unreal Tournament они провели скромно, без особой шумихи в прессе. Многие даже не поняли, в чем, собственно, вся соль. А ведь, если задуматься, именно этот невзрачный анонс может стать главным событием всего года, далеко обставив все, что может предложить E3!

В новогоднем выпуске мы писали о главных трендах ближайших лет, и новый Unreal Tournament является ярким примером их воплощения в жизнь. Разработчики поняли, что, какими бы умными они ни были, фанаты всегда будут умнее и рукастее, а уж по численности фанаты одной игры могут дать фору всей игровой индустрии разом.

Поэтому главную ставку сделали на пользовательский контент. Сами «эпики» тоже постараются, но без помощи игроков максимум, что у них получится, — это

Microsoft пролила свет на новую часть приключений Мастера Чифа. Игра называется Halo 5: Guardians, выйдет осенью 2015-го, создается с нуля специально под Xbox One.



Take-Two отгрузила в магазины 33 млн копий GTA 5. Получила рекордную прибыль. У инди тоже радость: DayZ, который все еще находится в бета-тесте, успел разойтись тиражом в 2 млн.

хороший шутер. Только с помощью игроков он может превратиться во что-то по-настоящему грандиозное. Не зря игре дали имя великого предка, вышедшего в 1998 году. Тогда Unreal Tournament и Quake 3 Arena фактически создали массовый рынок сетевых шутеров, поделив его между собой.

Но это не главное. Главным будет принципиально новая бизнес-модель, появление которой предсказывали давно (мы писали о ней в одном из выпусков «Дайджеста онлайна»), но мало кто понимал, как это будет работать. Эта бизнес-модель — бесплатные игры. И тут возникает небольшая путаница. То, что мы обычно называем бесплатными играми, на самом деле лишь условно-бесплатные. В них есть реклама или игровые магазины, где разработчики продают всякие плюшки.

В то же время существуют полностью бесплатные игры. На мобильном рынке или среди инди такое встречается, да и среди крупных проектов можно вспомнить Path of Exile, чьи создатели принципиально отказываются продавать вещи, хоть как-то влияющие на геймплей. Но все они существуют на очень ненадежной основе — на пожертвованиях, хорошей репутации разработчиков, совести пользователей. Именно таким будет и новый Unreal Tournament. За одним исключением.

Очень похоже на то, что в Epic Games ухитрились найти способ получения гарантированного заработка, не беря с пользователей ни единой копейки. Строго говоря, они нашли его не сами, а подсмотрели у Team Fortress 2 с его шапками, только в Unreal Tournament пользователи будут делать не только шапки, а все, что пожелают. Именно они-то и будут продавать свои творения игрокам, а Epic Games будет лишь получать с этого скромный (окей, может быть, и не такой уж скромный) процент.

Плюс к этому каждый создатель контента должен будет использовать движок Unreal Engine 4 и тут мы вспоминаем, что пару месяцев назад он перестал стоить сотни тысяч баксов и теперь распространяется по подписке за каких-то двадцать баксов в месяц. Тогда еще все удивлялись, как студия собирается зарабатывать на движке с такими расценками, ведь разработчиков там тысячи, пусть даже десятки тысяч, но больших денег с них всяко не собрать.

Тут-то коварный замысел «эпиков» раскрывается во всей красе. Если затея с народным шутером взлетит, количество пользователей движка может стать просто огромным! Игроки будут сами делать контент, платить по двадцать баксов в месяц, да еще и отстегивать процент с продаж! А если серьезно, вряд ли в Epic Games спят и видят, как бы заработать на мододелах. Нам кажется, что для них важнее обеспечить популярность движка в целом.

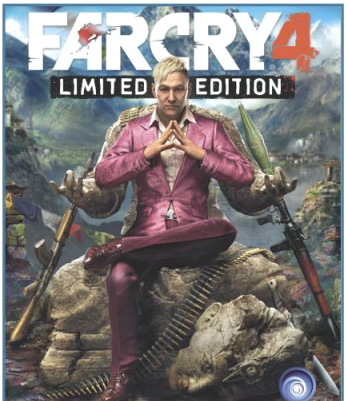
В таком свете Unreal Tournament начинает восприниматься не как золотое дно для добычи баксов, а как хорошая реклама для Unreal Engine и мощный инструмент создания вокруг него крепкого игрового сообщества. Например, аудитория того же Unity сейчас исчисляется миллионами отнюдь не благодаря его феноменальным достоинствам, а лишь благодаря грамотной политике руководства компании, сумевшего придать ему статус «народного движка». У Unreal Engine потенциал куда выше, и если «эпики» смогут его реализовать… Вот тут-то и начнется настоящее золотое дно.

Диски продолжают держать позиции. В США, согласно опросам, три четверти консольных игроков предпочтут цифровой копии коробочку с диском, если, конечно, их цена будет одинаковой.

Слоны и геи

В прошлом выпуске мы писали, что ждем на E3 анонса нового Far Cry, который, по слухам, должен будет выйти в 2015 году. Ан нет! Хитрая Ubisoft решила ковать железо, пока горячо, так что Far Cry 4 выйдет уже этой осенью, в ноябре. Это хорошая новость. Плохая новость: французы присоединились к санкциям против России и в знак осуждения ущемления российским правительством прав

Скандальный арт Far Cry 4. Прямо тест на толерантность! Если хочется расстрелять (главный злодей как-никак), то все нормально. А если хочется взять и обнять, значит вы настоящий европеец!



Скорее всего, так совпало (а может, и скандалисты постарались), но на втором арте, ставшим обложкой специального издания, гламурный блондин сидит один с изрядно поскучневшим лицом.

Кикстартер сдулся?

Новый Unreal Tournament делают по принципу краудсорсинга, то есть используя работу игроков. А как обстоят дела со старым добрым краудфандингом на «Кикстартере»? В последнее время он все реже радует нас крупными успехами. Начали поговаривать, что Kickstarter выдохся, но глава inXile Entertainment с этим не согласен. Он не спорит, что добиться успеха там стало сложнее, но причины этого ровно те же, что и во всей остальной инди-индустрии: больше конкуренция, меньше свободных ниш, меньше внимания от прессы. Приходится бороться за внимание потребителя.

В остальном же Kickstarter живее всех живых. Совсем недавно Harmonix, создатели Guitar Hero, собрали $850 тыс. на ремейк музыкальной игры Amplitude. А вот создатель X-COM Джулиан Гэллоп жалуется, что ему едва хватило запаса репутации, чтобы собрать минимально необходимые $180 тыс. на Chaos Reborn. И поделом, попросил бы на тактическую стратегию про пришельцев — пришлось бы таскать деньги чемоданами. Так что «Кикстартер» не выдохся, он просто ждет новых героев, которые смогут зацепить внимание игроков.

сексуальных меньшинств сделали главного антагониста игры гомосексуалистом.

Вот те на! Обещали Гималаи и слонов. А получили Гималаи и наряженного в гламурный розовый пиджак блондинчика. Российское правительство в ответ на попытки новения западных либералов применило экономические санкции к игре The Sims 4, поставив ей рейтинг 18+ исключительно за наличие однополых отношений.

Шутки шутками, но у западного общества действительно серьезные проблемы с нравственными ориентирами. Знатные тролли из Ubisoft вместо полноценного анонса выложили для начала арт из игры, без всяких пояснений, что на нем изображено, спровоцировав скандал и сотни жарких споров. Одни возмущались, что белый блондин (его сначала приняли за главного героя) покровительственно держит руку на голове стоящего на коленях смуглого парнишки: это же расизм, пропаганда превосходства белой расы!

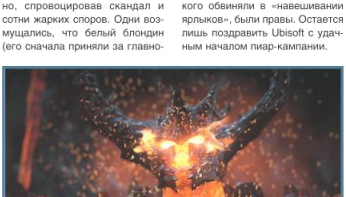
Другие осуждали тех, кто сразу навесил на колоритного персонажа ярлык «гей». Мол, быть блондином и носить розовый пиджак — это не значит быть геем, что это явные проявления гомофобии, недопустимой в цивилизованном обществе. Споры разрешил креативный директор Far Cry 4 Алекс Гатчинсон, заявив, что блондинистый товарищ не главный герой игры, а, наоборот, злодей. Так что ни о какой пропаганде расизма речи не идет. А еще оказалось, что он действительно гей, так что те, кого обвиняли в «навешивании ярлыков», были правы. Остается лишь поздравить Ubisoft с удачным началом пиар-кампании.

Виртуальный ассортимент

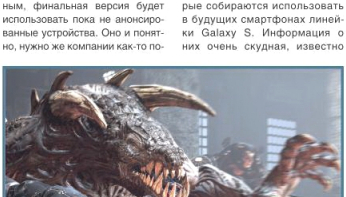
Пока все ждали, что Sony покажет свой VR-шлем Project Morpheus, на просторах Сети появилась новость похлеще: Samsung делает собственный шлем виртуальной реальности, да не простой, а мобильный. Главная фишка: в качестве экрана будет использоваться смартфон или планшет Samsung. Дадим всем владельцам сих устройств ровно три секунды, чтобы порадоваться, после чего огорчим их новостью о том, что (вероятно) ни один существующий смартфон или планшет для этого не подойдет.

Хотя сами разработчики демонстрируют прототипы в связке с Galaxy S4, по некоторым данным, финальная версия будет использовать пока не анонсированные устройства. Оно и понятно, нужно же компании как-то повышать продажи новинок. Впрочем, эта новость должна порадовать даже тех, у кого продукции Samsung нет и в ближайшее время не предвидится. Причин, в сущности, всего две. Во-первых, у Samsung очень много денег и крутых лабораторий, а во-вторых, это самый крупный производитель OLED-матриц. Первые бонусы для развития VR-рынка уже появились: дипломатическая миссия Samsung наведалась к своим конкурентам из Oculus VR и заключила сделку.

В обмен на программное обеспечение корейский гигант обеспечил создателям Oculus Rift поставки новейших OLED-дисплеев следующего поколения — тех самых, которые собираются использовать в будущих смартфонах линейки Galaxy S. Информация о них очень скудная, известно



Epic Games объявила, что будет развивать Unreal Engine 4 в соответствии с пожеланиями пользователей и путем голосования решать, какими направлениями стоит заниматься в первую очередь.



Кажется, что сейчас на рынке онлайна засилье шутеров. Но если подумать, то бесплатных сетевых шутеров уровня Unreal Tournament просто нет. Есть либо платные, либо старые, либо мало кому известные.

лишь, что их разрешение выше 1920x1080 (вероятнее всего, 2560x1440).

Но не все так радужно. Мобильный VR-шлем будет иметь весьма ограниченные возможности и использоваться не столько для игр, сколько для кино и других мультимедийных задач. Игры тоже будут, но, как показывает практика, для качественной виртуальной реальности все-таки нужна большая вычислительная мощность, чтобы и высокое разрешение обеспечить, и нужную частоту кадров, и повышенную нагрузку от 3D-картинки потянуть.

Неигровые перспективы шлема тоже весьма туманны. Есть обоснованные подозрения, что мобильный сектор пока вообще не готов к виртуальной реальности. Скорее всего, в Samsung это понимают, но для столь большой компании важно думать не только о сиюминутном успехе, но и перспективах. Рынок виртуальной реальности обещает стать самой горячей темой со времен изобретения 3D-видеокарт, поэтому начинать работать на нем надо прямо сейчас, чтобы к тому моменту, когда технологии и пользователи дойдут до нужной кондиции, у компании уже был необходимый опыт и готовые наработки.

Кстати, отметим новую тенденцию: эйфория от темы VR постепенно начинает спадать. Все чаще слышны трезвые, а порой даже критические оценки перспектив виртуальных технологий. Возможно, это последствия сделки Oculus VR и Facebook. Например, глава Take-Two Штраус Зельник сомневается в том, что Oculus Rift сумеет добиться признания у массовой аудитории, и даже назвал этот шлем «антиобщественной» технологией — в том смысле, что она изолирует игрока от окружающего мира, мешает ему социализироваться.

«Это действительно очень крутая вещь. Все наши, кто ее попробовал, были в восторге. Думаю, что серьезным игрокам, ценящим погружение в игру, она сможет подарить совершенно потрясающие ощущения. Но есть и другие игроки… Да взять, к примеру, моих детей — они предпочитают играть со своими друзьями, которые сидят рядом. И эта технология им не очень-то нужна. Поэтому думаю, что в массы она не пойдет», — считает Зельник.

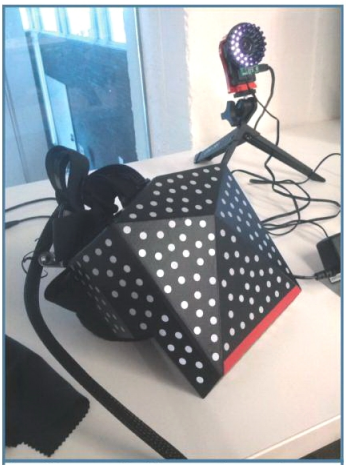
Так и хочется поспорить, однако, глядя на рядовых игроков среди друзей и знакомых, начинаешь понимать, что виртуальная реальность пока удел энтузиастов. Даже вполне серьезные игроки, которые много слышали про Oculus Rift, совершенно не задумываются о его покупке. По крайней мере, сейчас. Поэтому так важны новые компании на рынке: реклама, игры, новые устройства и новые технологии помогут вывести виртуальную реальность «в народ».

Идея VR-шлемов с экранами от мобильных не нова, такие устройства уже продаются. На картинке один из последних, vrAse. Особого успеха не имеет, но это не значит, что идея плохая.

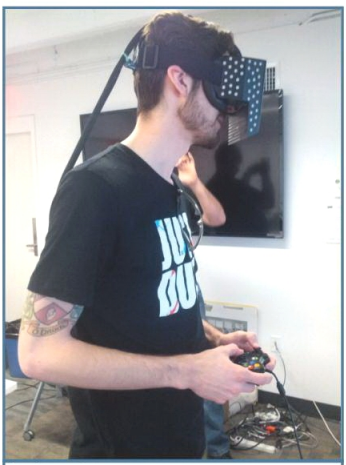
Steam восстает против инди

В материале «Пускаем пузыри» мы писали о возможном кризисе инди-рынка, а также предсказали, что на E3 инди-играм будет уделено меньше внимания. К сожалению, у инди-студий действительно начались проблемы. Их стало слишком много. Летом 2012 года на Steam каждый месяц выходило менее пятидесяти игр, а сейчас порядка двухсот.

Если раньше, заходя в магазин, мы натыкались на вкладку с новыми играми, то теперь показывается вкладка с лидерами продаж. Переключиться на новинки можно одним щелчком, но даже такая малость — серьезный удар по инди-движению. В «Новинках» все были равны, у всех были равные шансы, что взгляд покупателя зацепится за интересное название или броскую картинку. Для мелких студий, у которых просто нет других каналов для продвижения игры,

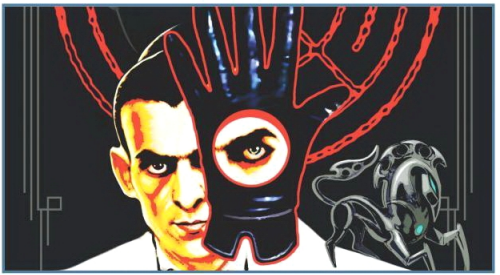


Что это? Модная сумка от Гуччи? Мутировавшая божья коровка? Нет! Это всего лишь прототип виртуального шлема от Valve.



А вот фото в профиль для тех, кто не поверил в первое. Эту штуку действительно можно носить.

Шоковое наследство



Когда Кен Левин распустил студию Irrational Games и ушел в игровое подполье, все считали, что Take-Two просто повесит на студии новую вывеску и поручит им делать новый BioShock. Вполне возможно, что именно это и произошло. В прошлом году, как все помнят, издательство пинками разогнало весь штат попавшей в немилость 2K Marin, сократив их количество чуть ли не до нуля, однако теперь глава Take-Two Штраус Зельник как ни в чем не бывало заявляет, что студия жива-здорова и займется продолжением серии. Либо вернули обратно старых браконьеров, ответственных за второй BioShock и шутер XCOM, либо под их именем посадили работать команду Irrational Games.

Достоверно известно одно: команды в полном составе Take-Two собрать не удалось, так как значительная часть ветеранов основала студию Day for Night Games, в их планах — сделать нечто квестообразное под названием The Black Glove. Концепция впечатляет. Действительно впечатляет. В театре «Эквинокс», существующем одновременно в прошлом, настоящем и будущем, готовится представление. Музыкант, художник и режиссер должны угодить одновременно и зрителям, и автору произведения, и строгим критикам.

А для этого игроку придется путешествовать по времени, меняя игровой мир так, чтобы его подопечные могли устроить шоу тысячелетия! Наверное. Если честно, анонс получился такой туманный, что мы сами не совсем поняли, о чем там говорилось. Однако разработчики помянули Gone Home и The Stanley Parable, что само по себе говорит больше, чем весь анонс, вместе взятый. Одна проблема — денег у Day for Night Games, судя по всему, нет, поэтому этим летом они выходят на Kickstarter. Кто там жаловался, что на «Кикстартере» пусто стало?

помощь Steam была серьезным подспорьем в борьбе за внимание аудитории.

Пока инди-игр было мало, Valve могла играть в либерализм и баловать бедное инди халявным продвижением их игр, но теперь, когда на халяву сбежалось слишком много народа, настала пора закрывать лавочку. Теперь инди-разработчикам придется драться за внимание пользователей Steam так же, как и в других местах: не искать халявы, тратиться на рекламу и пиар-кампании, повышать качество продукта.

Наверное, это и справедливо, но нам все равно жаль. Надеемся, что Steam сумеет сохранить статус «золотой середины» между «файлопомойками» App Store / Google Play и «концлагерями» Xbox Live / PSN. Это яркий пример, к чему приводит крайняя анархия и крайний тоталитаризм в игровой индустрии. Пусть лучше Steam, как и прежде, остается для игр этаким островком демократии, где и за порядком следят, и народную инициативу поощряют.

Хотя с таким количеством инди Steam все больше скатывается в состояние анархии, чему способствует массовый пропуск игр через систему Greenlight. Считалось, что она станет надежным фильтром против трэша, но вкусы у всех разные, да и судьи из игроков не так чтобы очень… Поэтому получается не фильтр, а решето. Недавно игроки допустили до продаж Earth: Year 2066. Может быть, они перепутали ее с Earth Defense Force 2025 или еще чем, но игра получилась такой жуткой, что Valve сняла ее с продаж и возместила покупателям деньги. Официальная причина — недобросовестная рекламная кампания. Настоящая причина, разумеется, в том, что игра была вопиюще низкого качества, а когда разработчик начал удалять с форума Steam всю критику, добавлять фальшивые отзывы и обзывать игровое сообщество «спамерами, троллями и провокаторами» — его участь была решена.

Valve уже давно объявила, что собирается прикрыть Greenlight, но пока не придумала, на что именно его сменить, так что система продолжает работать, а количество релизов на сервисе — расти и расти... ✢

Представитель Alienware признался, что их версия Steam Machines станет самым малоприбыльным продуктом за всю историю компании. Зачем тогда они будут их делать? Просто потому, что понимают их важность для PC-рынка.

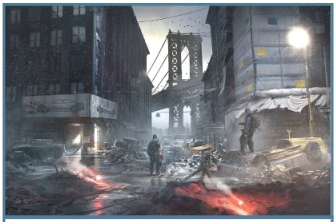
Фото: Сергей Галенкин

Valve откладывает начало продаж Steam Machines до 2015 года. Причина — все еще дорабатывают свой чудо-геймпад. Опыты на людях показали, что он пока не идеален. Придется подождать!

Задержанные рейсы

The Order: 1886. Отложен до 2015 года.

Консольная версия The Elder Scrolls Online. Отложена до 2015 года.

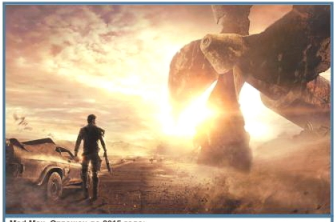


Tom Clancy's The Division. Отложен с 2015 года на 2016 год.

Batman Arkham Knight. Отложен до 2015 года.

The Witcher 3: Wild Hunt. Отложен до февраля 2015 года.

Dying Light. Отложен до февраля 2015 года.



Mad Max. Отложен до 2015 года;
возможно, выйдет к премьере фильма «Безумный Макс: Дорога ярости».

Quantum Break. Вы ждали его в этом году?
И правильно, что не ждали. Выйдет не раньше чем через год-полтора.

msi

Легко работать. Усердно играть. Windows 8

MSI рекомендует Windows 8.

НОВАЯ ЭРА ИГРОВЫХ НОУТБУКОВ

У Л Ь Т Р А Т О Н К И Е

GAMING G SERIES

GS60 Ghost

ru.msi.com

steelseries ENGINE
Каждую клавишу можно настроить для быстрого доступа к любой функции

XSplit Gamecaster
Поможет легко и быстро запечатлеть любой момент вашей игровой жизни

NVIDIA GeForce GTX 870M
Дискретная графика продвинутого уровня NVIDIA GeForce GTX 870M

Sound by DYNAUDIO
Живой звук с эффектом полного погружения

Killer E2200 GAME NETWORKING
Умная, быстрая связь для онлайновых игр

Бесконечная распродажа

Steam снова экспериментирует на разработчиках и игроках. Пока держатели консолей загоняют всех в рамки, Steam отменяет последние ограничения — да так, что кое-кого такая свобода начинает беспокоить.

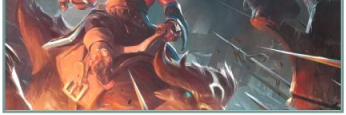
Создатели микроконсолей усердно думают, как заманить игроков, но почему-то наотрез отказываются учиться у мастеров своего дела, таких как **Valve** с ее сервисом Steam. Разумеется, у мобильного сектора своя специфика, но подсмотреть удачные решения стоило бы.

Проблема резких изменений на игровом рынке уже давно является предметом жарких дискуссий. Основательница Международной ассоциации разработчиков игр IDGA Эрнест Адамс так описала эту проблему: «Люди просто не знают, что делать дальше. По большей части из-за отсутствия стабильности. Не то чтобы это было плохо, но люди боятся совать свои пальцы в эту кашу, а то так и без пальцев можно остаться. Разработчики понимают — надо что-то менять, только не знают, что и как».

Поэтому все разработчики делятся на две категории — на тех, кто испуганно замер и боится что-то изменить, и на тех, кто таки сует пальцы в мясорубку, надеясь вытащить оттуда золотую монетку. Valve явно относится к последним. Правило «не чини то, что не сломано» для нее всегда было пустым звуком, компания постоянно действовала на опережение и меняла существующие правила игры, даже если был риск ошибиться. Вот и сейчас хозяева Steam готовят очередной эксперимент: разработчикам дадут право самостоятельно устанавливать скидки и проводить распродажи.

Пока Даг Ломбарди, маркетинговый директор Valve, вещал пафосные речи про новые возможности и «сокращение дистанции между разработчиками и игроками», в игровой индустрии назревала небольшая паника. Steam и раньше ругали за постоянные распродажи — мол, из-за них игры обесцениваются, снижается прибыль, потому как игроки зажрались и отказываются платить по шестьдесят баксов за игру. В Valve в ответ на такие претензии только посмеивались.

Однако последнее нововведение заставило забеспокоиться самых выдержанных. «Я думаю, что инди-студиям надо быть очень осторожными, чтобы не получилось так же, как с казуалками на мобильных. Похоже, что инди-разработчики не видят в



ПК обгоняет консоли

Исследовательская компания **DFC Intelligence** сообщает: доходы рынка ПК-игр впервые превысили доходы от продажи консольных игр. Самое интересное, компания предсказывала это еще в 2011-м, только ожидала сие знаменательное событие чуть позже — в 2015 году. Благодарить за досрочное выполнение плана стоит взрывной рост жанра MOBA. Такие игры, как **League of Legends** и Dota 2, действительно меняют статистику целых рынков. Например, в конце этой статьи мы указали, что пользователи Steam проводят за бесплатными играми половину своего времени. Только мы скромно умолчали, что более 80% этого времени приходится на Dota 2. Зачем портить красивые цифры такими подробностями?

Кроме MOBA, на ПК пользуются популярностью онлайновые игры в целом, а также стратегии и шутеры. Если на консолях игры забывают через пару месяцев после релиза, то на ПК удачные проекты развиваются годами. Только подумайте, в двадцатке самых прибыльных игр 2013 года нет ни одной (!!!) игры 2013 года! Многим лидерам уже исполнилось по 4-5 лет, а то и более. Но это скорее плохо, чем хорошо, поэтому аналитики с удовлетворением отмечают, что ситуация меняется. Благодаря Steam в топ начинают забираться новички, такие как **DayZ** и **Rust**. Традиционно подтянет тяжелую артиллерию **Blizzard**, выпустившая **Hearthstone**.

Хотя Xbox One и PS4 постепенно набирают обороты, есть мнение, что консольный рынок так и не сможет догнать ПК. Даже в «консолеенных» странах типа США наличие ПК становится для хардкорных игроков обязательным, а консоль лишь приятным дополнением, хотя еще несколько лет назад все было наоборот.

этом особой проблемы. Для них разработка игр — это искусство, они ищут новые пути. Но для рынка это плохо — сегодня все инди вынуждены все больше и больше снижать цены или же продавать свои игры в составе сборников», — жалуется операционный директор **Double Fine** Джастин Бейли.

Создатель стратегии **Democracy** Клифф Харрис тоже против распродаж: «Мы больше не продаем игры, мы продаем скидки на них. Сегодня игроки получают больше удовольствия от удачных покупок на распродажах, нежели от самих игр. Это нечестный психологический трюк, позволяющий высасывать из клиентов деньги, и, если мы можем, мы должны это остановить. Хотя я думаю, что ничего поделать тут уже нельзя».

Доводы звучат разумно, только есть одно «но»: имена Бейли и Харриса мы слышим впервые, а Valve не раз доказывала, что хорошо знает свое дело. Например, вы знали, что 36,6% купленных на Steam игр так и не были никогда запущены? Ни разу! А если добавить к ним еще 17% игр, в которые играли менее часа, то получим замечательную картину — более половины покупок на Steam остаются невостребованными.

Своими распродажами Valve сумела сломать психологию игрока. Если раньше мотивом покупки было «хочу поиграть», то теперь люди отдают деньги буквально просто так: одни желают поддержать разработчика, другим понравилось описание игры, и они надеются, что найдут время когда-нибудь в нее поиграть, третьим игры достаются «в нагрузку» на какой-нибудь акции типа Humble Bundle или Indie Gala (попробуйте удержаться, когда вам, скромному фанату авиасимуляторов, предлагают за пять баксов **Rise of Flight** с половиной самолетов на сумму в 3400 рублей, добавляя в нагрузку еще восемь игр).

Да, люди привыкают к скидкам. Может, это и плохо, только и плюсы тоже имеются. Дешевые игры невероятно расширяют аудиторию. Скидки обращают в цивильных покупателей даже заядлых пиратов. Скидки позволяют распределять деньги более равномерно: там где владелец приставки купит одну игру и осчастливит одного разработчика, пользователь Steam купит десяток, поддержав сразу нескольких. Это большой плюс, индустрия давно жалуется на то, что топовые проекты подминают под себя львиную долю рынка, не оставляя места остальным.

Что касается критики со стороны разработчиков — так это можно принять за добрый знак. Valve перестает вести себя как владелец магазина по продаже игр и начинает действовать как строгий владелец полноценной игровой платформы, на плечах которого лежит большая ответственность. Да-да, не удивляйтесь. Steam давно стал квазиплатформой, не хуже PS4 и Xbox One.

В частности, Steam выступает не только как магазин, но и как издатель и даже рекламная площадка: половину всего времени игроки проводят в бесплатных играх. Казалось бы, free-to-play не нуждается в издателях, может работать отдельно и ни с кем не делиться. Ан нет, все равно идут в Steam, причем некоторые делают это даже не столько ради рекламы, сколько по настоянию пользователей, привыкших к экосистеме сервиса. Все это сильно поможет Valve в будущем году, когда она начнет превращать Steam из квазиплатформы в полноценную платформу на базе Steam OS и Linux. ✣

Огонь и яблоки

Второе пришествие микроконсолей: мобильные платформы упорно пытаются прорваться на большие экраны. Рассказ о FireTV, Android TV, а также о завещании Стива Джобса, который предвидел всю эту кутерьму еще четыре года тому назад.

Огненное ТВ

Бум микроконсолей 2013 года начался довольно неожиданно. Обычно выход игровой платформы готовят годами, а тут рынок в одночасье заполнили новые непривычные имена: OUYA, NVIDIA Shield, GameStick, MOJO, GamePop, Vita TV... Некоторые эксперты даже высказали осторожные опасения, как бы эта пестрая орава не пошатнула позиции серьезного консольного бизнеса (подробнее читайте в статье «Знаки Апокалипсиса» в январском номере). Однако рынок новинки не принял. Серьезным игрокам мобильные игры на большом экране были не нужны, у них для этого были ПК и полноценные консоли, а казуалов производители мини-приставок зацепить не сумели. В итоге все походили вокруг новинок, похмыкали и забыли.

Только история микроконсолей на этом явно не закончилась. Первые модели создавали компании-авантюристы, увидевшие перспективный рынок и попытавшиеся взять его нахрапом, надеясь на удачу и отсутствие конкурентов. У них не было ни игр, ни подготовки, ни особых идей, да и денег серьезных за ними не стояло. Пока они воевали за рынок, из тени за успехами и неудачами первых микроконсолей пристально наблюдали серьезные компании. Они отмечали ошибки первопроходцев, фиксировали реакцию покупателей и готовили собственное наступление на перспективный рынок.

Появление второй волны микроконсолей было неизбежно. А первым ее представителем можно считать телеприставку Amazon FireTV. Уж кем-кем, а авантюристами ее создателей назвать точно нельзя. **Amazon** — это серьезно. Получить статус крупнейшей торговой сети в интернете — это вам не конкурс по скоростному поеданию сосисок выиграть. Amazon в США пользуются все, заказывать товары через интернет там стало такой же обыденностью, как заказ пиццы. И удобнее, и выбор больше, да и цены зачастую меньше.

Компания больше всего известна как продавец реальных товаров, но в последнее время активно переходит на цифровой контент. В 2011 году запустили видеосервис Amazon Prime, есть и небольшой магазин для мобильных игр, обкатанный еще на планшетах Kindle. Пусть его размеры не сравнить с Google Play и App Store, зато аудитория там очень активная и платежеспособная, разработчики относятся к ней очень серьезно.

Инженеры Amazon учли ошибки предшественников. Во-первых, они не стали отпугивать казуалов страшным названием «игровая консоль», а потому FireTV позиционируется как обычная телеприставка. К услугам пользователей имеются фильмы, телепрограммы, музыка, можно совершать шопинг и постить фотографии котиков в социальных сетях. Есть обязательное облачное хранилище, куда можно залить фотоальбом с празднования дня рождения вашего пуделя.

Во-вторых, они не стали снабжать приставку дешевым и неудобным геймпадом. Если кто захочет поиграть всерьез, то может купить за 40 баксов нормальный беспроводной геймпад, напоминающий контроллер Xbox 360. Все остальные могут не тра-

Американская мечта

Русские почти не знакомы с Amazon, а ведь эта компания буквально перевернула жизнь рядового американца. Именно Amazon приучила США делать покупки в интернете, а не в реальных магазинах. И ходить никуда не надо, и выбор больше, и цены зачастую ниже. Еще десять-двадцать лет назад по всей стране строили тысячи гигантских торговых центров, называемых «мегамоллы». Это были не рынки и даже не супермаркеты. Мегамоллы стали частью американской культуры.

Огромные просторные залы содержали зоны отдыха с фонтанами и оранжереями, в некоторых мегамоллах устраивали целые архитектурные ансамбли — в одном, например, воссоздали кусочек Венеции. Набережная, канал шириной метра три с плавающими по нему лодками, мосты… И все это внутри помещения. Часто в таких местах можно встретить аттракционы в духе Диснейленда, начиная от банальной карусели и заканчивая здоровенным пиратским кораблем размером почти как настоящий.

Люди приходили в мегамоллы всей семьей, прогуливались здесь часами, делая покупки и отдыхая среди общедоступной роскоши. Воплотившаяся в жизнь мечта американского общества потребления! Однако финансовый кризис и начало бума интернет-шопинга серьезно подорвали позиции мегамоллов. Сегодня некоторые из них уже закрыты и заброшены. Стены ветшают

и покрываются плесенью, потолки обваливаются, а некоторые залы уже начинают зарастать дикой растительностью.

Может, именно поэтому в последнее время американцы вслед за студиями бывшего СССР начали осваивать жанр постапокалипсиса? Побродишь по таким руинам, и сразу в голову приходит какой-нибудь The Last of Us!

тить деньги и пользоваться дистанционным пультом, который, правда, поддерживает лишь половину игр. Также в качестве контроллера можно использовать смартфон, поставив на него специальное приложение.

В-третьих, как мы уже упомянули, Amazon заранее подготовила площадку для продажи игр. Так что сразу после релиза игроки смогли выбирать из более чем тысячи игр, многие из которых были бесплатными, а остальные стоили очень дешево (средняя цена одной игры — менее двух баксов).

Добавьте к этому мощную начинку в виде четырехъядерного Qualcomm Krait 300, систему распознавания голоса не хуже, чем у Kinect, и вам может показаться, что из FireTV получилась идеальная микроконсоль, которая сорвет банк. Это не так. По сравнению с первым поколением FireTV действительно сделала серьезный шаг вперед, но так и не ответила на главный вопрос: кому и зачем ее нужно покупать.

Телевизор куда удобнее смотреть на телеприставке Roku, там более тысячи каналов, а у FireTV всего двадцать четыре. Выбор фильмов лучше у Apple TV. Ну а для привлечения игроков одного геймпада стоимостью в половину самой приставки явно недостаточно. Как медиацентр устройство может взлететь, благо фанатов Amazon в США достаточно, однако его перспективы в качестве новой игровой платформы выглядят очень туманно.

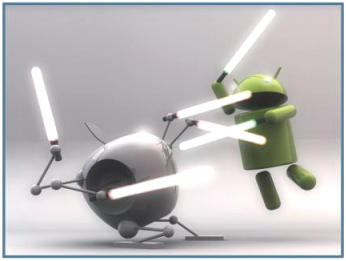
Завещание Джобса

Возникает вопрос — и зачем же мы тогда вообще начали говорить о FireTV, если не видим в ней особых перспектив? А все потому, что Amazon далеко не единственная серьезная компания на рынке, которая смотрит на рынок микроконсолей. Главные же игроки до сих пор не сказали своего веского слова. Это прежде всего **Google** и **Apple**.

Основной интерес представляет именно Apple. Ее недавние судебные разбирательства с **Samsung** позволили сделать интересные открытия. По настоянию судей Apple была вынуждена рассекретить некоторые корпоративные документы, включая письма Стива Джобса. Оказывается, незадолго до своей смерти Джобс предлагал превратить телеприставку Apple TV в полноценную микроконсоль с поддержкой игр, сторонними цифровыми каналами, браузером и расширенной функциональностью, а также пультом управления Magic Wand (что-то в духе Wiimote или PS Move).

То есть то, что делают сейчас Amazon и прочие, Стив предлагал сделать еще четыре года назад! Увы, его трагическая смерть положила конец этим планам — Apple TV до сих пор остается «приставкой для iTunes» с хорошей библиотекой фильмов и музыки, но не более того. И ладно бы проблема была только в Apple TV, но ведь даже на iOS с играми порядок так и не навели.

Пока все ждут, когда же Apple начнет выполнять заветы Стива Джобса, Google готовит к анонсу собственную микроконсоль под названием Android TV. На момент написания статьи официальной информации по ней нет, но, судя по отрывочным данным, устройство сильно напоминает FireTV. Вплоть до полноценного игрового геймпада, который будет продаваться за отдельную плату. Это неудивительно, с технической точки зре-



ния сделать какую-то революцию тут сложно.

Главный упор Google делает на систему фильтрации контента. Изучив ваши вкусы и пристрастия, приставка поможет быстро находить интересные игры, фильмы, музыку, используя для поиска не более трех кнопок. По сути, аналог системы рекомендаций в Steam, только вот как все это будет работать — большой вопрос. В Steam игры изначально отбираются вручную, и только затем в дело вступает автоматическая система составления рекомендаций. Как справится автоматика с поиском жемчужин среди океанов трэша в Google Play, вопрос более чем актуальный, потому что сейчас там найти что-то полезное более чем проблематично.

Впрочем, даже если система сработает, она не сможет стать ключевым фактором успеха. В том же FireTV проблема с засильем трэша отсутствует, все игры проходят отбор. Но для того, чтобы стать полноценной игровой платформой, этого явно недостаточно. А то, что компании хотят сделать именно игровую платформу, а не банальный медиацентр, сомнений нет. Микроконсоли являются субплатформой мобильного рынка, и 70% из той пары десятков миллиардов, что он заработал за прошлый год, пришлись именно на игры.

«Уровень важности видеоигр просто критический. И не только потому, что люди с удовольствием тратят на них свое время и деньги, но и потому, что это отличный способ продемонстрировать вычислительную мощь устройства», — говорит Патрик Мерк, бывший директор по глобальному маркетингу Google, а ныне исполнительный директор студии Unspoken Tales.

Также игры — это отличный поставщик эксклюзивов. «Если людям нравится игра, но она недоступна на какой-то платформе, они не отказываются от игры, они просто меняют платформу», — говорит глава портала Kongregate Эмили Грир. И, наконец, игры являются универсальным продуктом. Видеосервисы содержат в основном англоязычный контент и практически не востребованы за пределами Англии и США. Не говоря уж о том, что американский рынок фильмов и ТВ все больше отходит интернет-сервисам типа Netflix или Hulu, которым абсолютно все равно, на какой платформе работать.

Ловушка для игрока

Исходя из всего вышесказанного, делаем вывод: успешность новых платформ в первую очередь будет зависеть именно от игр. Весь вопрос в том, как заманить игроков на коробочку с мобильным процессором, единственным преимуществом которой является низкая цена. Похоже, что ни Google, ни Apple пока так и не нашли четкого ответа, а потому начали осторожно пробовать методы конкурентов — **Sony**, **Nintendo**, **Microsoft** и **Valve**.

Увы, пока результатами похвастать нельзя. Настолько сильно нельзя, что даже возникает вопрос, а в чем, собственно, проблема — в недостатке опыта или же все-таки в недостатке желания. Например, обе компании начали осторожно договариваться об эксклюзивных релизах, только вот беда — желание получить эксклюзив (хотя бы временный) есть, а желания платить за это деньги нету. Максимум, что готовы предложить Apple и Google, так это поддержку рекламой.

В прошлом году Apple удалось таким образом выбить право на ранний релиз сиквелов **Cut the Rope** и **Plants vs. Zombies**. Google удалось уломать русскую студию **Game Insight** сделать для них эксклюзивный контент в обмен на рекламу. Но все это разовые случаи. В целом же никаких подвижек нет. В качестве свежего примера: французское издательство мобильных игр Gameloft отвергло предложение Apple, назвав его «бессмысленным», и предпочло выпускать свои игры на iOS и Android одновременно.

21 марта Apple провела в App Store акцию Indie Game Showcase — вывесила на главной странице рекламу нескольких специально отобранных инди-игр. Многие возлагали на это мероприятие большие надежды. Смотрите, Apple взялась за ум, идет по стопам Steam, начинает фильтровать игры и обеспечивать им рекламу.

Увы, увы. Чуда не случилось — результаты акции оказались очень скромными. Точнее сказать, результатов не было вовсе. Во-первых, в Steam реклама свежих игр ведется постоянно. Во-вторых, отбор игр был очень странным: в число счастливчиков попало самое индюшачье инди, которое вообще никто не покупал. То есть вообще никто. В относительных цифрах результ-

Умников нам не нужно

Медиацентр, микроконсоль, «умный» телевизор… Все три класса устройств очень похожи в техническом плане, могут использовать одни и те же процессоры и операционные системы. Тем не менее это устройства совершенно разные. Сначала были медиацентры, быстро вытеснившие видеомагнитофоны, DVD-плееры и даже новомодный Blu-ray. Затем появились «умные» телевизоры, и медиацентры поспешили похоронить — зачем они нужны, если ТВ умеет делать то же самое? Смотри кино, гуляй в интернете. Как оказалось, хоронили рано. На смену медиацентрам и «умным» ТВ пришли микроконсоли — те же медиацентры, только выступающие в роли отдельной развлекательной платформы. То есть их производитель нацелен на продажу не самого устройства, а того контента, который на нем доступен. Микроконсоли более мощные и универсальные, есть поддержка игр, а за их благополучием присматривает компания-хозяин, заботящаяся о развитии софта и специализированных онлайновых сервисов.

Что теперь будет с «умными» телевизорами, не очень понятно. Еще в 2010 году Стив Джобс заявил, что это направление совершенно бесперспективное: производство телевизоров приносит мало прибыли, плюс меняют их раз в пять-десять лет, а то и реже. За это время любая электронная начинка успеет безнадежно устареть. Поэтому производители «умных» ТВ, скорее всего, не будут особо усердно развивать им «мозги», хотя и глупыми они уже никогда не будут — в конце концов, эксперты пророчат, что скоро своя операционная система будет стоять даже на чайниках.

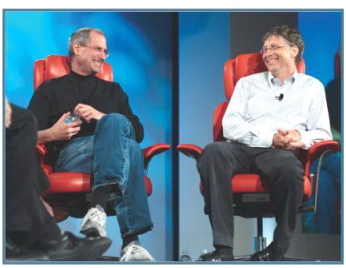
таты были, конечно, впечатляющими. Например, до участия в Indie Game Showcase аркаду **Bad Hotel** покупало от нуля до одного человека в день. Во время акции на пару-тройку дней продажи перевалили за сотню копий, но затем последовал резкий спад, так что разработчики заработали где-то с тысячу баксов. Грандиозное достижение.

Автор головоломки **Stickets** вообще узнал об акции только тогда, когда журналисты связались с ним, чтобы узнать об успехах. Там продажи кратковременно подросли с 5-10 копий в день до 20-25, вернувшись к прежним показателям менее чем через неделю. Даже бесплатные игры не смогли привлечь хоть сколько-то серьезной аудитории. Можно сделать вывод, что акция провалилась по всем фронтам: разработчики ничего не заработали, игроки не получили интересные игры, а App Store так и остался свалкой барахла, отыскать в котором что-то приличное почти невозможно.

\+ + +

Пока в борьбу за рынок микроконсолей включились Amazon и Google, а Apple продолжает мучить всех неизвестностью, предпочитая готовить плацдарм для наступления на мобильниках и планшетах — ведь именно они станут донорами экосистемы для гипотетической мини-приставки. Эксперты считают, что свое весское слово могут сказать Samsung, Sony и Microsoft. Пока со стороны Sony и Microsoft не видно особого желания выпускать собственными руками конкурента своим «большим» консолям, но появление Vita TV (которая, правда, практически не рекламируется) показывает, что теоретический интерес к рынку у них все-таки имеется. Теперь весь вопрос в том, кто первый сумеет доказать покупателям, что микроконсоли — это не прихоть индустрии, а нужная в хозяйстве вещь.

Кто-то задаст вопрос: может, первая волна провалилась вовсе не из-за ошибок ее создателей, а из-за банального отсутствия спроса? Да нет, идея дешевого игрового медиацентра очень перспективна. Как мы писали выше, «умные» телевизоры, похоже, не взлетят, а обычные телевизоры постепенно становятся достоянием прошлого. Поэтому придется выбирать — или телевизор с микроконсолью, или же телевизор с полноценной игровой приставкой. Бурное развитие мобильных технологий, которые уже перегнали прошлое поколение консолей, а также их дешевизна и универсальность обеспечивают микроконсолям надежную нишу. Занять ее будет непросто, но такова судьба всех молодых платформ. Придется постараться! ✣



DESTINY

ЖАНР
Шутер с ролевыми элементами
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Bungie
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
destinythegame.com
ДАТА ВЫХОДА
9 СЕНТЯБРЯ 2014 ГОД

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Если сравнивать **Destiny** и **Halo**, то их ненароком можно спутать, потому что обе про звездные войны, стрельбу и древние (инопланетные) культуры. Слава игр про Мастера Чифа явно мешает **Bungie** — люди смотрят на Destiny, непроизвольно начинают задавать вопросы про «ценность для жанра» и «новые механики для шутеров». Придумывают в голове идеальный образ, считают бюджет на разработку и занимаются увлекательной лесной аналитикой.

Важность Halo нельзя переоценить, проект задал для других шутеров определенные правила игры, и по несчастливой иронии сейчас от Destiny ждут того же — игра как минимум должна изменить наше представление о жанре.

Иногда нужно остановиться и сделать все как надо со старыми инструментами: взять основные механики, как следует отшлифовать, сделать игру удобной и массовой. Похожей историей занимаются **Blizzard** — создают доступные и понятные вещи. Тот же **Hearthstone** сделал для нишевых карточных игр больше, чем ежегодный выпуск **Magic: The Gathering**.

Защитник в фокусе

Destiny переносит нас в далекое будущее. Люди вовсю осваивают Солнечную систему и колонизируют другие планеты — на Марсе и Венере появляется инфраструктура, цивилизация развивается. Отважные космонавты и дальше бы выращивали яблони в разных недружелюбных местах, но из далеких уголков вселенной в гости прилетают инопланетяне.

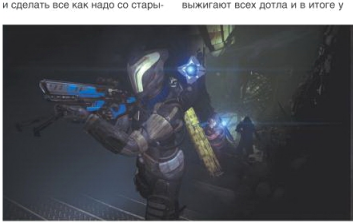
Захватчики не церемонятся, выжигают всех дотла и в итоге у человечества остается всего один город. С ним уже вряд ли случится что-то плохое. Над поселением завис Странник — огромная сфера непонятного происхождения. Окрестности патрулируют Стражи, защитники угнетенных, рыцари будущего в сияющих доспехах.

С другой стороны, инопланетная угроза никуда не исчезла, человечество на грани вымирания — с этим нужно что-то делать. Люди объединяются с другими расами, чтобы вернуть то, что принадлежит им по праву. Стражи отправляются в путешествие по Солнечной системе — освобождать колонии и наказывать захватчиков.

Космические рыцари облачаются в броню, берут в руки оружие и небольшими группами начинают освобождение планет от экзотических оккупантов — примерно так в Bungie представляют себе экшен с ролевыми элементами. Ближайший ориентир среди других игр — **Borderlands 2**, а вовсе не Halo.

Героя собираются вместе, бегают по локациям, стреляют в инопланетян и коллекционируют лут. На врагах висят энергощиты, всякая мелочь из несерьезных противников в одиночку не представляет угрозы, зато в группах работает слаженно. Мир в Destiny не цельный, мы исследуем несколько планет. В остальном выглядит все это слишком знакомо, да и основы вроде управления или взаимодействия с игровым миром остались нетронутыми.

Это в **Titanfall** разработчики из **Respawn Entertainment** решили переизобрести **Call of Duty** и отказались от привычного управления персонажем в горизонтальной плоскости. Но и Destiny больше не про инновации



На темных заброшенных станциях одному игроку будет неуютно.

Интересно, будут ли в Destiny марки оружия, как в Borderlands?

Во время страйка на транспорте вряд ли полетаешь, а вот между разными достопримечательностями — легко.

в геймплее, а про удобную и понятную любому игроку модель.

Передвигаемся мы не стремительно, зато за спиной всегда есть реактивный ранец, поэтому по полю боя можно скакать не хуже пилотов из Titanfall, разве только без бега по стенам. В любом случае Destiny в плане маневрирования уже продумана намного любопытнее Borderlands: уровни можно делать вертикальными, архитектура не привязана, скажем так, к физическим возможностям персонажа.

Вместо того чтобы добавить новые идеи в игру, Bungie пытаются аккуратно отшлифовать старые. Во-первых, сделать бесшовный переход от сингла к мультиплееру, во-вторых, разработать гибкую ролевую систему, чтобы игрок в рамках развития персонажа мог экспериментировать и менять билды на лету.

Всего в Destiny три разных класса. Титаны лучше всех бронированы, как раз их и можно представить рыцарями будущего, слишком уж любят эти персонажи ближний бой, — у них получается мощным взмахом задевать несколько врагов одновременно. Проворные охотники предпочитают сражаться на расстоянии, изредка сближаясь с ослабленными жертвами, чтобы добить их одним точным ударом. Колдун старается держаться подальше от врагов и время от времени накрывать их смертоносной магией.

Для каждого класса есть свои специализации, в Destiny их называют фокусами. К фокусу привязаны особо мощные трюки; в Borderlands 2 аналогом были бы классовые способности: штурмовик Акстон устанавливает турель, карлик Сальвадор берет оружие в две руки и устраивает всем вокруг Судный день.

Только вот фокус не ограничивается суператаками — это еще и отдельный набор способностей и пассивных бонусов, все в одном предмете, который постепенно набирает уровни и становится мощнее. Проще говоря, это билд персонажа за исключением экипировки. Судя по всему, менять их можно будет на лету, только каждый фокус прокачивается индивидуально.

Важнее всего в фокусе именно суперспособность. Пользоваться ей получается не так часто, как в Borderlands, а игроки могут к тому же передавать силы друг другу — питать, например, более опытного героя, чтобы он чаще применял мощный удар.

Вместе с фокусами меняются роли персонажей в команде. Колдун резко взмывает на джетпаке в воздух и обрушивает с небес разрушительный заряд фиолетовой энергии. Тот же колдун может держаться от врагов подальше и поддерживать товарищей — лечить и воскрешать «потусторонним сиянием».

У охотника в руках материализуется световое лезвие: камера уходит за спину, а мы ловко несемся от одного врага к другому и режем им глотки. В ином случае охотник достает из кобуры призрачный револьвер и делает всего пару выстрелов — их достаточно, чтобы уложить любого серьезного противника.

Титан призывает «кулак бури» и уничтожает все вокруг себя. Атака при этом настраивается, и всю мощь «кулака» можно обрушить на неудачника перед тобой.

Кроме «суперов», в фокус заложены эффекты от гранат (они в Destiny бесконечные и работают на таймерах-кулдаунах) и атаки на коротком расстоянии. Колдун стреляет сгустками энергии, охотник не церемонится и просто со всей силы бьет оппонента клинком, титан поражает нескольких противников сразу.

Помимо космической магии, защитники не стесняются пользоваться простыми и понятными инструментами. У каждого персонажа есть три слота под оружие. Два под всякие стандартные штуки вроде штурмовых винтовок, плазмаганов и дробовиков. Третий слот зарезервирован под тяжелое вооружение — ракетницу или мощный пулемет.

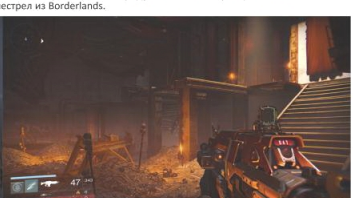
У экипировки есть отдельные показатели опыта: оружие и броня тоже набирают уровни, для предметов открываются дополнительные апгрейды. Возможности для персонализации открываются невероятные.

Bungie заявляют, что игрок сможет собрать своего рыцаря в сверкающих доспехах, настроить каждую деталь, подогнать персонажа под свои предпочтения. За каждым стволом, за каждым элементом брони скрывается своя история. По внешнему виду персонажа можно спокойно

Космическим пиратам — нет!

Оружие может принадлежать той или иной стихии. Bungie придется сильно постараться, чтобы придумать какие-то принципиально новые эффекты и механики для стволов и не напоминать всякий раз огнестрел из Borderlands.

В «открытых» зонах можно нападать на других защитников, в Destiny предусмотрен PvP.



Гуляли по заброшенным ангарам, нашли место для жертвоприношения. Жить на Земле теперь не совсем уютно.

сказать, через какие испытания он прошел и чего от него стоит ждать.

В Destiny мы делаем свою легенду — звучит громко и претенциозно, да и не совсем понятно, чем это отличается от подхода MMORPG. Во многих и так заложено безумное количество разных украшательств, «мечей тысячи истин» и других vanity items.

Стирая границы

Другое дело, что если в Destiny играть в одиночку, то хвастаться будет не перед кем. По словам разработчиков, игру можно пройти без друзей. Важно только выяснить, будет ли это чем-то похоже по балансу на **Monster Hunter** или **Phantasy Star Online**. Там, конечно, тоже можно быть нелюдимым игроком, но для этого нужно мастерски освоить игру. С товарищами крошить инопланетян все-таки выйдет проще и интереснее.

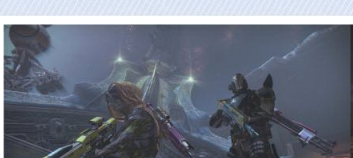
Еще один аргумент в пользу того, что Destiny в первую очередь кооперативная игра, — структура уровней и общие принципы, по которым работает сетевой режим.

Разработчики пытаются создать иллюзию живого мира, но не хотят делать из проекта MMO, поэтому сейчас бесшовный мультиплеер в игре выглядит так. Из центрального уровня-хаба мы выбираем задание для отряда, переносимся на планету и начинаем выполнять квест, после завершения которого обязательно получаем какую-нибудь награду. В игре эти поручения называются «страйками» и рассчитаны как раз на небольшие группы игроков. Destiny предлагает действовать отрядами из трех человек — так проще рассчитывать баланс между классами.

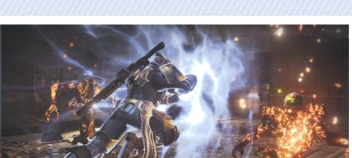
Карта, на которой находятся защитники, достаточно большая и условно поделена на несколько сегментов — на ней есть более-менее линейные этапы, где, скорее всего, как раз и проводятся страйки. Вторгнуться в страйк другим людям не получится, это исключительно индивидуальное приключение. Небольшие локации не выглядят линейно и скучно, Bungie делают интересные места для перестрелок, где можно свободно маневрировать и прятаться за укрытиями.

Зато вот когда ты выходишь из «закрытой» зоны, то игра считывает данные на сервере и запускает глобальное событие, в котором участвуют уже не три человека, а намного больше. Создается эффект масштабности — ты играешь, видишь других персонажей, которые занимаются своими делами. При таком раскладе получаются сценарии, когда из-под земли появляется циклопических размеров тварь и ее нужно осилить целой толпой. Или устроить битву стенка на стенку с оравой врагов. Втроем такие ситуации ну никак не разыграешь.

Если понять принцип, по которому работают крупные и малые локации на уровнях, то ощущение масштабности может разрушиться. Представьте, есть большое событие, на него изначально отряжается, скажем, человек девять. И потом эти люди точно знают, что к ним присоединится еще парочка небольших команд и все вместе они пойдут выполнять очередной глобальный квест. К тому же, если схема будет работать именно так, не совсем понятно, насколько комфортно будет чувствовать себя



Это не скриншот из новой Mass Effect, но дизайн охотницы сильно похож на звездных цыган-кварианцев.



Титана не остановить, рыцарь испепеляет все на своем пути.

одинокий игрок без подключения к Сети. Он-то наверняка лишится всех событий, которые срабатывают, только когда вокруг много игроков.

Для того чтобы эта система работала, нужна вариативность страйков, глобальных сценариев и разных локальных вещей. Иначе получится так, что группа выполнила очередной страйк и потом участвует в масштабном рубилове, которое раз за разом развивается одинаково и без всякой выдумки. Уничтожать огромного монстра толпой интересно первые пять попыток, а потом уже ситуация будет восприниматься слишком буднично.

История в деталях

Случайные сценарии могут повторяться много-много раз, но при этом авторы понимают, что для игры про стрельбу и прокачку нужно придумывать не сотни страниц диалогов, а делать правильный дизайн уровней.

Вообще в Bungie исповедуют тот же подход, который применялся при разработке **The Last of Us**. Дизайнеры заявляют, что правдоподобность складывается из тысячи мелочей, — в Destiny нет процедурно сгенерированных мест, каждая карта сделана вручную, и вот почему.

Для проектов с высокой реиграбельностью и roguelike-структурой чаще всего не нужно лишних слов. Основная часть информации о мире и событиях должна передаваться не через аудиологи или общение, а косвенно, через элементы дизайна.

Уже сейчас начинается новый виток развития игр, и он сильно связан с неприятным повествованием. Как постепенно в кинематографе выстраивалась своя семиотика, так и в играх сейчас можно не прибегать к помощи экспозиционных диалогов, а просто наблюдать за окружением и изучать пространство.

Когда ты проходишь **Diablo 3** десятый раз подряд и слушаешь причитания ведьмы Магды, хочется кого-то убить. В Borderlands 2 основная часть информации передается через аудиологи и интерком: сценарист Энтони Берч придумал много шуток и постепенно раскрывает персонажей через диалоги, но сама Пандора выглядит не очень любопытным местом.

Передать эмоции и настроение через окружение — решение более удобное и правильное. Тут уже не нужно слов, все понятно на визуальном уровне, и зачастую историю можно выстроить намного элегантнее, чем если бы она передавалась только через аудиоканал. Такой способ подачи сюжета работает с Destiny еще и потому, что мы имеем дело со статичными, законсервированными локациями.

Поселенцев на разных планетах уничтожили сотню лет назад — мы же застаем упадок цивилизации, гуляем по заброшенным коридорам, рассматриваем руины.

На Земле повсюду ржавеют остовы машин, на горизонте почему-то маячит российский космодром. Конец света уже наступил, теперь природа берет свое и одерживает победу над технологиями. Из-под смятых жестяных банок прогрызывает зеленая трава. В заброшенном ангаре летают и чирикают птички. Дизайнеры рассказывают, что на Земле получится придумать самые разные локации, которые будут ассоциироваться у игрока со знакомыми вещами.

С Луной совсем другая история. Здесь разработчики вдохновлялись заброшенными и не очень космическими станциями из разных фильмов. Большинство визуальных решений позаимствовано из картин «Чужой» и «Космическая одиссея: 2001». Промдизайн оттуда до сих пор применяется в других работах, в том числе достаточно современных, — достаточно вспомнить «Луну» Дункана Джонса. Исследовать мы будем не только лунные базы и поверхность — захватчики активно исследуют спутник Земли, бурят тоннели и копают шахты.

Марс больше всего похож на Дубай из **Spec Ops: The Line**. Город накрыло красными дюнами, можно плутать десять минут по пустыне, потом залезть в окно заброшенного здания и сообразить, что ты вообще-то на двадцатом этаже небоскреба и даже можешь спуститься на первый, где наверняка сидит какое-нибудь древнее зло.

Враги в Destiny создавались с таким же вниманием, как и локации, — за каждой фракцией скрывается целый пласт истории, информация о противниках узнается из разных мелочей. Сейчас меньше всего известно о роботах The Vex. Они постепенно собирают сами себя, создают звездные врата и подчиняются никому не понятной логике — почти некроны из Warhammer, если бы не тот факт, что в Destiny и так уже есть волшебные мертвецы.

На той же Луне обосновалась раса The Hive. Улей вовсе не насекомые, а космические зомби — древняя культура, которая с помощью хитроумных заклинаний поддерживает вечную жизнь.

На Земле преимущественно орудуют The Fallen — космические пираты о четырех руках. Им не нужны базы, странников можно найти в любом уголке галактики. Раньше у падших были кланы и дома, но сейчас иногланетяне разобщены, хотя все еще носят геральдику своих домов и вспоминают о лучших временах.

The Cabal — это скорее военная империя. У них много ресурсов, технологии в несколько раз превосходят земные. Представители расы закованы в многослойную броню, словно космодесантники. За шлемами скрываются звериные рыла. Громадные разумные животные, в отличие от падших, имеют четкую иерархию, что наверняка скажется на поведении в бою.

■■■

Сейчас нас больше всего привлекает возможность исследовать мир и изучать его обитателей. Destiny — это история про будущее, игровое пространство наверняка начнет постепенно расширяться, обрастать деталями. В **Activision** говорят, что Destiny будут поддерживать десять лет. По масштабности и размаху игра будет напоминать «Звездные войны». Пока что серьезность намерений видна не только в амбициозных дизайнерских планах сделать мир и рассказать про него через непрямое повествование, но и в бюджете проекта — в историю про потерянные человеческие колонии издатель вложил свыше $500 млн (на Grand Theft Auto 5 ушло $260 млн). Сейчас это дает надежду на то, что мир Destiny будет постоянно развиваться и не останавливаться на месте, в игру будут вводить новые планеты, экипировку и всякие приятные мелочи. Другое дело, что, скорее всего, это все будет распространяться через DLC, а жанр Destiny позволяет придумывать одно дополнение за другим — достаточно посмотреть на похожую историю с Borderlands 2, только растянутую и распланированную на много-много лет вперед. ■

Будем ждать?

Масштабная игра от людей, которые придумали Halo и обозначили вектор развития шутеров на много лет вперед. До закрытого бета-теста и релиза осталось совсем недолго. Надеемся, Destiny не пропадет с радаров и станет такой же популярной, как проекты про Мастера Чифа.

Процент готовности: 90%

«НАМ ПО НРАВУ ИСТОРИИ, В КОТОРЫХ ГЕРОЙ СТАЛКИВАЕТСЯ С НЕВОЗМОЖНЫМ»

Дэвид Дэгу из Bungie отвечает на наши вопросы

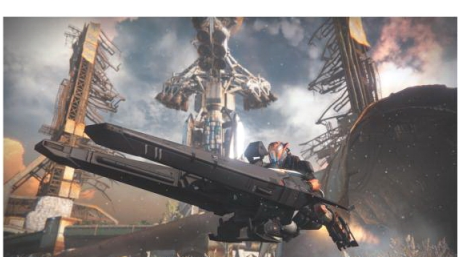
В обычных играх, как правило, есть концовка, а вот в MMO мир должен постоянно развиваться, иначе будет просто скучно. Как можно совместить два совершенно разных подхода и что потеряет игрок, если начнет изучать мир в одиночку?

Во-первых, мы хотим, чтобы Destiny была непрерывным приключением. Если вы не выполняете сюжетное задание, то все равно исследуете мир. В игре всегда есть чем заняться — и мы даже предусмотрели отдельные эндгейм-миссии, которые бросят вызов закаленным в боях Стражам. Выполнять такие задания можно много раз, и каждая попытка сможет чем-то удивить, особенно если игрок экспериментирует с билдами.

Во-вторых, мы планируем сделать проект для всех. Кому-то будет интересно с головой погрузиться в историю, познакомиться с колоритными персонажами и столкнуться с неожиданными сюжетными поворотами. Важно понимать, что будущее у героев неопределенное: над миром нависла угроза и она никуда не делась. Стражам придется довольствоваться малыми победами и понемногу возвращать жизнь человечества в нормальное состояние.

Одиночки в мире будущего почувствуют себя вполне комфортно, но некоторые занятия все-таки рассчитаны только на компанию. Герои могут объединяться в группы, патрулировать планеты, случайно открывать новые места, сталкиваться с редкими монстрами. Любителям PvP наверняка понравится арена, на которой Стражи соревнуются друг с другом ради славы и богатства!

У нас получилось создать огромный и таинственный мир, наполнить его множеством секретов — словом, любой найдет в Destiny занятие по душе. Мы сделали песочницу, где даже вне истории у игрока всегда есть цель — превратить персонажа в смертоносную и эффективную машину. Перфекционисты, которые попытаются получить от игры максимум, уж точно задержатся в Destiny надолго.



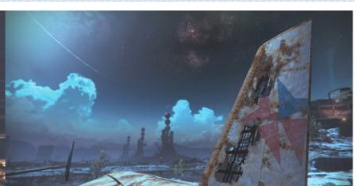
Надеемся, для каждой планеты будет свой транспорт — не все же нам на ховербайках летать!

Чаще всего оружие в шутерах делают скучным, и разработчиков в этом даже не упрекнешь. Вот пушка — наводи на врага и стреляй. Что важнее: придумывать стволы с интересными механиками, как шоковая винтовка из Unreal Tournament, или стоит сосредоточиться на ощущениях от стрельбы и работать со звуком и эффектами?

В Bungie всегда любили придумывать какие-то новые механики для оружия. В случае с Destiny мы дали всю волю своей фантазии. Будьте уверены, стандартными автоматами и дробовиками дело не ограничится. У персонажей будет доступ к диковинным технологиям — оружие у разных фракций работает по-своему, да и вообще в игре будет больше интересных врагов, чем в Halo.

Destiny точно начнут сравнивать с Borderlands — там оружие, кстати, было модульным и складывалось из нескольких деталей, которые влияли на скорострельность, обойму, тип патронов, элемент и так далее. Как вы планируете превзойти те механики, которые уже закрепились в Borderlands?

Халат с экзотической расцветкой — сразу понятно, что перед нами чародей.



Цивилизация была хоть и продвинутой, но летала почему-то на старых самолетах.

Безопаснее всего герои будут чувствовать себя в небесах, на родной базе.

Когда мы разрабатывали оружие, то старались не связывать себя какой-то формулой. Более того, пушки в нашей игре можно улучшать и настраивать. Для разных «инструментов» будет несколько веток развития. Некоторые продвинутые технологии будут даже людям будущего казаться колдовством.

Дизайн разных стволов и брони будет передавать историю о забытых или заброшенных цивилизациях. Мы хотим, чтобы игрок почувствовал характер той или иной находки.

Будет ли модель поведения противников напоминать слаженную работу инопланетян из Halo?

Если вы играли в Halo, то уже примерно представляете, с чем столкнетесь. У нас в игре четыре вида инопланетян, с которыми придется конфликтовать. Эти древние расы организованы в разные секты и касты — каждая борется за влияние и уже отхватила кусочек огромного мира. Поведение у захватчиков будет отличаться даже в рамках одной расы.

Судя по всему, основная мотивация оставаться в игре — искать новую экипировку. Стоит ли ожидать нечто большего, чем оттачивание билда? Получится ли так, что в Destiny появится внутриигровой магазин, где покупаешь всякое за настоящие деньги?

Награды в игре привязаны к действиям игрока и его достижениям. Можно будет взглянуть на персонажа и сразу понять — вот он точно прошел огонь и воду, с таким лучше не связываться. Образ вашего героя будет постоянно развиваться.

Прокачивать персонажа — само по себе отдельное приключение. Будьте уверены, каждый герой в игре будет уникальным, мы постараемся сделать так, чтобы Стражи отличались друг от друга — начиная от класса и заканчивая экипировкой.

Как создаются локации, были ли какие-нибудь ориентиры из других медиа?

Нам по нраву истории, в которых герой сталкивается с невозможным. Он сохраняет спокойствие перед лицом опасности и с достоинством выходит из самых сложных ситуаций.

Мир в Destiny мы создавали с нуля и особо не вдохновлялись чужими работами. Скорее взяли какие-то элементы из научной фантастики и еще добавили немного деталей из фэнтези. Нам хотелось показать, что Стражи в игре — они как рыцари, которые отправились в эпическое приключение, только вместо мечей у них в руках смертоносное энергетическое оружие, да и броня за много сотен лет серьезно изменилась. А вот героический дух никуда не делся.

Продюсер Bungie Пит Парсонс заявил, что Destiny будет такой же значимой и масштабной работой, как «Звездные войны». Как это можно прокомментировать?

Пит имел в виду, что мы создаем не просто игру, набор механик и всего остального, а цельный проработанный мир.

Мы стремились к тому, чтобы люди с ностальгией вспоминали о Destiny по завершении игры. Чтобы та мифопоэтика, которую мы придумали, запомнилась вам надолго и воспринималась так же, как и другие знаковые истории. Такова наша цель и замысел. ■

ЧТО? Battlefield про полицейских
ГДЕ? Редвуд-Шорс, США

ДАТА ВЫХОДА
• Осень 2014

ЖАНР
Шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Visceral Games
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет, локальная сеть
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
battlefield.com

Геворг Акопян

ГНИ СВОЮ ЛИНИЮ

Battlefield всегда был большим сериалом: многомиллионные тиражи, огромное сообщество фанатов, игры для всех платформ, включая мобильные. Но только сокрушительный успех Battlefield 3 показал, что у франчайза есть потенциал вырваться за рамки «просто» очень популярного и превратиться в явление уровня **Call of Duty** и **FIFA**, приносящее больше миллиарда долларов в год. Но так как делать в таком высоком темпе номерные выпуски весьма трудно, **Electronic Arts** совместно с руководством студий **DICE** (создатели Battlefield) и **Visceral Games** (авторы трилогии **Dead Space**) выбрали еще одно направление развития серии.

Field of Battle: Los Angeles

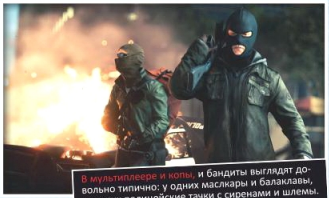
Во время презентации нам казалось, что **Battlefield: Hardline** с тем же успехом могла бы называться Police Wars или, скажем, Field of Battle: Los Angeles. Зачем известное название приставили к этому шутеру про разборки калифорнийских копов с бандитами? Предубеждение развеялось после того, как мы провели несколько часов за бета-версией: по ощущениям, это именно что Battlefield, только на фоне высоченных пальм и с ослепительным солнцем над головой.

Стрельба и управление мало изменились: отдача, зажим, скорость прицеливания, смена оружия и бега — все более-менее такое же. В этом и плюс, и минус Hardline. С одной стороны, поклонники серии почувствуют себя как дома. С другой — от разборок полицейских хочется повышенных скоростей.

Когда мы признались в этом Яну Милхэму, творческому директору игры, он убедил нас, что в финальной версии анимации совершенно точно будут более быстрыми. Впрочем, даже несмотря на общую базу и схожую баллистику, геймплей Hardline отличается от четвертой «Баттлы» благодаря новым режимам, соответствующим антуражу. В бете их было два: Heist и Blood Money.

При создании первого разработчики явно вдохновлялись «Схваткой» Майкла Манна и «Темным рыцарем» Кристофера Нолана: игрокам нужно отыскать и вскрыть бронированный фургон с наличкой, а потом утащить награбленное в укромное место. По сути, перед нами микс «взрыва» и «захвата флага» из десятков других сетевых шутеров. Играть интересно, но не более.

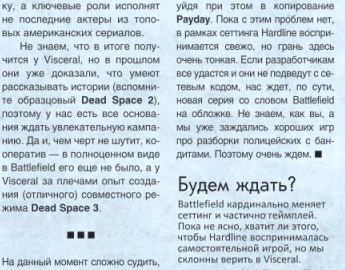
Blood Money выглядит куда более выигрышно. Это тоже сочетание двух режимов: «захвата флага» и «удержания контрольных точек». На карте находится три главных объекта: хранилище преступников, хранилище полицейских и собственно источник денег. Обе стороны пытаются натаскать к себе как можно больше мешков с «зеленью», не забывая при этом



В мультиплеере и копы, и бандиты выглядят довольно типично: у одних маслкары и балаклавы, у других полицейские тачки с сиренами и шлемы.

Пока о реально воссозданных достопримечательностях информации нет, но дух Лос-Анджелеса в Hardline передан неплохо.

Обратите внимание на копа: в Hardline есть возможность высунуться из машины и получить обзор в 360 градусов... или пулю в лоб. Не стоит забывать, что так вы еще более уязвимы для атак.



Во время нашей сессии мы не видели, чтобы тросы использовались особенно часто. Большинство игроков предпочло летать с парашютом.

воровать друг у друга напрямую или таскать денежки исподтишка из вражеского хранилища.

Простор для тактики здесь самый широкий, особенно если вы входите в состав слаженной команды. Можно играть от обороны: удерживать источник, чтобы союзники беспрепятственно уносили деньги, и выставить охрану на своей базе от воришек. Можно действовать агрессивнее и бросить все силы на отбор — по двое прорываться на скоростных мотоциклах к чужому хранилищу, набивать сумки (один игрок в состоянии прихватить до полумиллиона долларов) и возвращаться под прикрытием бронированных джипов с пулеметами.

Есть и экзотические варианты. Например, выставить на крышах небоскребов снайперов (подняться можно либо на лифте, либо при помощи крюка), которые будут оперативно передвигаться между зданиями (в игре есть гарпун и парашют), отстреливая всех, кто высунет нос, а отряды бойцов на земле займутся зачисткой зданий и крытых парковок. А ведь есть еще мобильные командные посты, где могут возрождаться погибшие, грузовики с цистернами горючего, которыми удобно преграждать вход на свою базу (особенно если положить рядом пару мин), и вертолеты.

Наконец, никуда не делись чудо-система levolution и активные объекты. Вы вольны по нажатию кнопки заблокировать подъезд к своему хранилищу или, скажем, завалить башенный кран на небоскреб, проделав дополнительный путь наверх и испортив видимость, — разобрать, кто где в клубах пыли, невозможно. Никто не запрещает разнести колонны транспортной развязки, обрушив целый кусок эстакады.

LA Vice

Выше мы упомянули крюк и гарпун. Помимо них на заработанные в боях деньги можно будет купить противогаз, укол адреналина (поднимает раненых), оглушающие, дымовые и взрывчатые гранаты, «коктейли Молотова» и ряд других предметов, которые разработчики пока не называют. Увидев такую красоту, мы сразу же поинтересовались у Visceral, означает ли это, что нас ждет более глубокий геймплей и в одиночной кампании, — как-никак тематика сразу навевает воспоминания о сериале «Морская полиция: Лос-Анджелес», замечательном «Патруле» Дэвида Эйра и одной из лучших игр Кена Левина, тактическом шутере **SWAT 4**. Нам ответили, что, хотя в Hardline и будет больше возможностей в бою, использовать их или нет — воля игрока. Если вам по душе привычный Battlefield-геймплей, то не обращайте внимания на гаджеты и займитесь точечным отстрелом преступников; если же хочется настоящего вызова — выставляйте сложность повыше и применяйте весь арсенал.

Что касается сюжета, то здесь на сегодняшний день больше всего вопросов. Известно, что главным героем выступит полицейский Ник Мендоза, которому предстоит столкнуться с крупным наркокартелем и коррумпированными коллегами. Нам обещают аутентичные операции и хорошую постановку, а ключевые роли исполнят не последние актеры из топовых американских сериалов.

Не знаем, что в итоге получится у Visceral, но в прошлом они уже доказали, что умеют рассказывать истории (вспомните образцовый **Dead Space 2**), поэтому у нас есть все основания ждать увлекательную кампанию. Да и, чем черт не шутит, кооператив — в полноценном виде в Battlefield его еще не было, а у Visceral за плечами опыт создания (отличного) совместного режима **Dead Space 3**.

■■■

На данный момент сложно судить, какой получится Hardline. Уже сейчас, за несколько месяцев до осеннего релиза, в мультиплеере игра выглядит довольно крепко: представленные режимы хороши, Лос-Анджелес красивый, карты, на которых нам довелось сражаться, порадовали массой маршрутов и продуманностью. Другой вопрос — смогут ли Visceral придумать еще больше аутентичных дисциплин (дефматчи и прочие командные бои будут по умолчанию), чтобы отдалиться от Battlefield, не уйдя при этом в копирование **Payday**. Пока с этим проблем нет, в рамках сеттинга Hardline воспринимается свежо, но грань здесь очень тонкая. Если разработчикам все удастся и они не подведут с сетевым кодом, нас ждет, по сути, новая серия со словом Battlefield на обложке. Не знаем, как вы, а мы уже заждались хороших игр про разборки полицейских с бандитами. Поэтому очень ждем. ■

Будем ждать?

Battlefield кардинально меняет сеттинг и частично геймплей. Пока не ясно, хватит ли этого, чтобы Hardline воспринимался самостоятельной игрой, но мы склонны верить в Visceral.

Процент готовности: 80%

ЧТО? НОВЫЕ ГОНКИ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ MOTORSTORM
ГДЕ? ЧЕСТЕР, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

ЖАНР
Гонки
ИЗДАТЕЛЬ
Sony
РАЗРАБОТЧИК
Evolution Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
driveclub.eu.playstation.com

DRIVECLUB

ДАТА ВЫХОДА 8 ОКТЯБРЯ

КОГДА МЫ В КЛУБЕ, ТАЧКИ ГАЗУЮТ

ГЕВОРГ АКОПЯН

Около двух сотен миль мимо ровненьких заборов, аккуратно подстриженной травы и развалившихся на ней толстобоких коров нужно проехать, чтобы попасть в небольшой городок Честер. По какому-то нелепому стечению обстоятельств именно здесь, в английской глубинке, где каждый второй ездит на работу на скромной малолитражке или велосипеде, делают, пожалуй, главную гоночную игру этого года.

Коннектинг пипл

На самом деле **DRIVECLUB** должна была выйти еще на запуске PS4, но в **Evolution Studios** вовремя поняли, что обещанный ими социальный функционал — главная особенность проекта — имеет ряд недостатков и по-хорошему надо взять еще год на доработку. По правде сказать, за время, прошедшее с геймскомовской презентации, игра действительно преобразилась. Разработчики улучшили интерфейс, сделали полезное приложение для мобильных платформ (будет доступно день в день с релизом), подтянули графику, увеличили число лицензированных машин, прокачали физику и, самое важное, додумали концепцию тех самых клубов водителей, которая и подарила название игре.

На показе всех журналистов разбили на группы по шесть человек (максимальный размер клуба в DRIVECLUB), каждая со своим логотипом и названием. Мы, хоть и были среди «Революционеров», ничего принципиально нового, признаться, не увидели — по сути, авторы внедрили систему кланов из онлайновых игр. Но для дорогой консольной гонки решение довольно любопытное. Сообща вы открываете новые автомобили, трассы и испытания, а результат каждого члена клуба в каком-нибудь состязании отражается не только на его личном уровне (всего их будет пятьдесят), но и на уровне клуба. Если его покинуть — все «групповые» бонусы навсегда продадут. Таким образом авторы хотят мотивировать игроков внимательнее выбирать команду и не бросать коллег по любому капризу.

Конечно, можно облегчить себе жизнь и просто-напросто собрать клуб из PSN-друзей, однако о людях, которые впервые купили PS4, разработчики тоже позаботились: игра составит список рекомендуемых команд, исходя из ваших навыков. Чтобы система работала эффективнее, англичане даже связались с **Guerrilla Games**, другой внутренней студией **Sony**, которая не так давно выпустила **Killzone: Shadow Fall** и в ходе разработки выяснила все о матчмейкинге.

«Очень крутая особенность **SCE Worldwide Studios** в том, что команды, которые в нее входят (**Naughty Dog**, **Media Molecule**, **Team Ico** и другие), могут посоветоваться с коллегами по любому вопросу, — признался Пол Рушински, руководитель разработки. — Раньше мы так тесно не общались, но в последние годы Sony во многом изменила свою политику, и улучшение коммуникаций между внутренними студиями — ее следствие».

Не знаем, вызвано ли это тоже политикой Sony или в Evo-lution банально следуют трендам (что правильно), но их игра как раз вся про коммуникации. То самое приложение для телефонов и планшетов на iOS и Android, которое мы упоминали выше, позволит пользователям получать оповещения о действиях друзей, смотреть трансляции их геймплея, обмениваться приглашениями на гонки, созда-

Наряду со стандартными типами управления при помощи геймпада или руля (пока поддерживаются только устройства Thrustmaster, но к релизу будут и другие) есть компромиссный вариант: включаете моушен-сенсор на DualShock 4 и размахиваете им в воздухе!

В игре помимо видов из кабины, с капота и сзади будет вид с приборной панели — камера располагается прямо под лобовым стеклом. На наш взгляд, это самый оптимальный вариант: и аутентичность сохраняется, и обзор достаточный.

Увидев спорткары, припаркованные у входа в студию, журналисты было обрадовались — покатаемся, — но нас быстро привели в чувство.

Окружение проработано настолько здорово, что отсутствие открытого мира печалит лишь сильнее.

вать клубы и управлять ими. По сути, в приложении доступен весь функционал, кроме непосредственно гонок и кастомизации автомобилей.

А зори здесь тихие

Если же отвлечься от системы клубов и интересной схемы распространения (DRIVECLUB будет бесплатна для подписчиков PS Plus, а полную версию с большим числом машин и трасс предлагают уже за деньги; в довершение ко всему в игре предусмотрены микротранзакции), концептуально перед нами вполне обычная современная гонка. Мощная онлайн-составляющая на манер последних частей **Need for Speed** («призраки» автомобилей друзей на трассе, постоянные напоминания, что кто-то побил ваш рекорд, пригласил в новое состязание и так далее), самые обычные режимы, хорошее техническое исполнение…

Видимо, поэтому разработчики больше всего рассказывают о том, как плотно сотрудничают с автоконцернами, чтобы закрыли McLaren P1 двигались по физике и на своем месте была каждая ложбинка в текстуре бампера Pagani Huayra (произносится «пагани уайра», а не как вы подумали). В компании работают большие фанаты автомобилей, которым важно, чтобы салон *каждой* представленной в игре машины был проработан до мельчайшей хромированной детали, — и это заметно. Даже обычный журнальный столик в студии представляет собой покрышку, на которой лежит кусок стекла.

Звук — отдельная тема. В Evolution настолько им гордятся, что, по признанию Руши, даже подумывают отключить музыку по умолчанию (хотя ее и так немного: главная тема, пять треков от британских электронщиков Hybrid плюс пачка ремиксов на них же). Разработчики невероятно долго и усердно записывали рык мощных моторов, ездили на заводы и тестовые полигоны, получали советы от Mercedes и BMW (не все знают, но в обеих компаниях есть целые отделы, сотрудники которых отвечают за звучание машин). Итоговый результат впечатляет. Перед нами сначала завели Ferrari F12 Berlinetta, а потом, когда мы оглохли на одно ухо, завели в студию и дали послушать, как спорткар звучит в игре. Если не вдаваться в подробности, второе ухо тоже пострадало.

Наконец, отдельная презентация была посвящена графике. Главный художник студии Алекс Перкинс почти битый час рассказывал о том, какая у них сложная симуляция движения облаков, что они сотрудничали с NASA и что расположение небесных тел из разных точек мира (кататься предстоит в Чили, Индии, Норвегии, Канаде и других странах) будет реалистичным. Освещение динамическое. День сменяется ночью. Ветер колышет листву деревьев и траву по обочине.

Все это, безусловно, здорово. DRIVECLUB действительно очень красивая игра и местами умудряется впечатлить. Так, при желании вы можете назначить гонку хоть на четыре утра и встретить за рулем рассвет, а рассветы тут, без преувеличения, шикарные. Но пока не совсем ясно, зачем такие технологические излишества нужны игре без открытого мира. DRIVECLUB не **Burnout**, где город хоть и был скучным, но по нему можно было свободно колесить. Структура здесь классическая: выбрал из меню мультиплеерную гонку или одиночное испытание (всего их будет пятьдесят), подождал десятисекундную загрузку (отдельная гордость разработчиков), попал на трассу. А по завершении гонки вернулся в главное меню.

Впрочем, авторы признались, что планируют использовать новый движок на протяжении всего жизненного цикла PS4, так что, скорее всего, это просто задел на будущее. К тому же, по словам Алекса, технология позволяет делать не только гоночные игры. Кто знает, может, создатели **MotorStorm** переключатся на что-то еще.

■■■

О самом же главном, гонках, рассказать особо нечего. Не потому, что ездить в DRIVECLUB скучно, вовсе нет — как раз с этим у игры все хорошо. Просто каких-то интересных режимов или особенностей нам не показали, предложив прокатиться десяток раз на одной и той же трассе.

Ощущения от физической модели приятные. Разработчики постарались выдержать баланс между симулятором и аркадой, и у них получилось: вызов ровно такой, чтобы для победы тебе приходилось привыкать к конкретному автомобилю, использовать ручной тормоз и круг за кругом заучивать трассу, при этом не нужно было тормозить за километр до очередного поворота и бояться зацепить противника. Модели повреждений здесь попросту нет. Да, стекла бьются, а на корпусе появляются царапины и трещины, но ситуаций, когда у вас накрывается подвеска, машину начинает постоянно заносить в сторону или она глохнет, в DRIVECLUB не бывает.

В этой нейтральности и заключается вся суть игры. Освоить ее не сложнее, чем Need for Speed, в то же время по духу и транслируемой любви к автомобилям это чистый **Gran Turismo**. Здесь есть нотка безбашенности, свойственная MotorStorm (не толкаться с противниками не получается, да и трассы очень живописные), но хватает взвешенности и расчета другой гоночной серии Evolution — **WRC**.

Не знаем, хватит ли DRIVECLUB проработанной социальной составляющей, чтобы выбиться из этого «срединного» положения и привлечь к себе внимание широкой аудитории, но любителям гонок играть в нее точно придется. С переходом NFS на двухлетний цикл разработки новую часть мы в этом году не увидим, а портировать Gran Turismo 6 на PS4 и сталкивать лбами собственные игры Sony явно не будет. Поэтому у поклонников жанра на выбор остаются лишь **Project CARS** (которую еще могут перенести) и DRIVECLUB. Правда, не стоит жаловаться — судя по тому, что мы видели, нас ожидает качественная игра. ■

Изначально фоторежима в игре не будет, но авторы почти наверняка добавят его после, как это сделали Sucker Punch в inFamous: Second Son.

Будем ждать?

Гонки с сильным упором на онлайн и социальную составляющую, которые при этом куда больше впечатляют непосредственно ездой и роскошно воссозданными машинами, чем всем остальным.

Процент готовности: 90%

Жанр
Симулятор жизни
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Maxis
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
thesims.com/en_US/home

The Sims 4
Пляшущие человечки

Дата выхода
5 сентября 2014 год

Александр Пушкарь

Что? Презентация The Sims 4 с экскурсией по студии
Где? США, Редвуд, штаб-квартира Electronic Arts

Кто может поручиться, что наш мир действительно реален, а не представляет собой сложный симулятор жизни на чьем-нибудь супермощном компьютере? Отлично сконструированный, предельно автономный, но все равно в чем-то несовершенный — Элвис давно не с нами, бутерброд не всегда падает маслом вниз… Так что рано или поздно имитацию жизни наверняка заменят, разработав новую, улучшенную версию. Сервера со старой программой отключат — все равно в нее больше никто не играет.

Что, страшно стало удалять The Sims с компьютера? Не волнуйтесь, ни в одной из трех частей симы ничего не чувствовали. Но вот в The Sims 4, кажется, научатся.

СИМУЛЯТОР ОТНОШЕНИЙ

Описывая отличия каждой следующей части The Sims от предыдущей, разработчики иногда ссылаются на пирамиду Маслоу. В самой первой игре у симов были лишь самые базовые потребности — есть, спать и прудить в штаны.

Но чем дальше, тем сложнее становится внутреннее устройство человечков. Уже ко второй части к потребностям тела подключились потребности разума, а в четвертой нас ждет настоящий венец эволюции виртуальных людей — эмоциональный сим.

С точки зрения игровой механики, эмоции — это еще одна характеристика у сима, часто меняющаяся в зависимости от внешних факторов. Неприятные ситуации вызывают у виртуальных жителей злобу или грусть, приятные — радость и удовлетворение. В зависимости от того, что в данный момент сим чувствует, будет меняться и его поведение. Разъяренный человечек будет плохо работать, с трудом поддержит разговор, рискуя скатить его в драку, но зато покажет лучшие результаты при тягании штанги: помимо опции «жим» у него появится еще и вариант взаимодействия «злой жим».

После спортивных упражнений наш сим наверняка успеет выпустить пар и вернуться в нормальное состояние, только ненадолго. Покой может нарушить любой внешний раздражитель. Лирическая музыка нагонит меланхолию, от вкусной еды на душе станет хорошо, а от woo-hoo с любимой девушкой сима охватит эйфория. И в каждом из этих состояний у него появятся какие-нибудь новые варианты взаимодействия с окружающим миром.

Казалось бы, всего лишь макияж и аксессуары, а как сразу меняется лицо!

Раса — это не только цвет кожи, но и множество особенностей строения лица и тела. И The Sims 4 все это учитывает.

Типовой модуль «спальня» — с кроватью, кактусом и ширмочкой. Размеры задаем мы сами уже после установки, да и предметы на свой вкус перетасовать никто не запретит, но если неохота заморачиваться, то разместить комнату в доме можно буквально за секунду.

Как и в жизни, поведение виртуального человечка не в последнюю очередь зависит еще от его характера. Чистюля впадет в депрессию в неубранном помещении, а неряха даже не обратит на бардак внимания. Лентяй будет быстро выдыхаться на работе, в то время как трудоголик расстроится, если график не позволит выкладываться ему на полную катушку.

Три перка с особенностями характера можно выбрать в ходе создания персонажа. Четвертый, называемый «стремлением», — динамический, его меняешь в любой момент игры. Может быть, ваш сим хочет стать художником? Тогда у него будет плюсик к навыку рисования картин. А теперь он мечтает о семье? Что ж, общение с дамами немного облегчится. Выбрать можно из целых десяти категорий, которые вдобавок еще и подразделяются на отдельные перки. Каждый из них повлияет на взаимодействие сима с окружающим миром. Еще несколько перков персонаж может получить во время игры — своего рода житейский опыт.

СИМУЛЯТОР ГЕНЕТИКА

Над созданием своего виртуального представителя (а то и целой семьи), как обычно, можно провести не один час. С новым редактором персонажа время потратится максимально эффективно. В нем нет десятка меню-шек с сотнями ползунков, в которых можно навек заблудиться и после этого забросить идею создать собственную копию.

В Sims 4 мы «лепим» внешность человечка вживую — растягиваем, сжимаем и перетаскиваем части тела мышкой. Делается это буквально за секунды, простыми интуитивными движениями: ухватили за нос — и вытянули его подлиннее, а потом добавили благородную горбинку, потянув чуть ниже переносицы. Готов римский профиль, к которому осталось набросать остального римлянина.

Опций в редакторе много, вероятно, даже больше, чем прежде, — вплоть до настройки размеров глазной радужки. Лепить персонажей теперь удобно — тот самый случай, когда «даже ребенок справится». Разве что заметно урезали «крайние положения»: фрика с носом-пуговкой и глазами-тарелками, как в The Elder Scrolls, сделать не получится. Лица всегда выходят более-менее симпатичные и достоверные. Если, конечно, это определение применимо к симам с синей или зеленой кожей.

Определившись с фигурой и лицом, пора приступать к настройке гардероба. Как обычно, в базовой версии выбор не слишком большой, но с появлением новых шмоток станет особенно актуальной поисковая строка и всевозможные фильтры. С их помощью можно найти, например, все красные вещи. Или короткие. Или начинающиеся на букву «а».

Кстати, в The Sims 4 впервые в серии получится цеплять любой головной убор на любую прическу. Раньше то и другое поставлялось единым монолитом.

Если один сим уже готов, его можно очень быстро окружить родственниками. Особая система генетики попробует угадать, как могли бы выглядеть дети, родители или братья с сестрами выбранного персонажа. Причем если выбрать сразу двоих, то система учтет «гены» обоих и дети унаследуют черты обоих родителей.

СИМУЛЯТОР АРХИТЕКТОРА

Новый режим строительства подчиняется тем же принципам, что и редактор персонажей: максимум тактильности и доступности, минимум заморочек с интерфейсом и при этом почти безграничные возможности. Самое главное изменение опытные декораторы интерьеров замечают не сразу — дело в том, что теперь программа умеет оперировать не только отдельными объектами, но и модулями. Стоит вам построить любое замкнутое помещение из четырех стен, как редактор тут же начнет воспринимать его как цельную комнату, которую можно растянуть, повернуть, переместить всю сразу, а не заниматься нудной перепланировкой стен и перестановкой предметов по отдельности.

В игре сразу предусмотрены «заготовки», полностью обставленные и отделанные комнаты-архетипы, — «спальни» или «санузлы», которые вам останется только прикрепить к дому и растянуть до нужных размеров. Сколько-то таких модулей предоставлено разработчиками, но когда к делу подключатся фанаты, выбор готовых вариантов устремится к бесконечности. Несколько щелчков — и типовой домик готов, теперь его можно просто отредактировать по своему вкусу без необходимости строить все с нуля.

И даже если вы «наложите» одну комнату поверх второй, игра не отменит действие, сообщив, что так делать нельзя. Пространства сольются в одно, умный алгоритм сам уберет все лишние предметы, попытавшись предугадать, какого результата вы хотели добиться. Для экспериментов нужна внутриигровая валюта — The Sims 4 не перестали быть где-то глубоко в ду-

Вот так примерно выглядит архитектура Флориды, Луизианы и других южных штатов.
Мы затрудняемся найти большую разницу с прошлой частью, так что верим разработчикам на слово.

ше экономической стратегией. Прежде чем ресурсы вкладывать, их нужно заработать.

В остальном разработчики ни в чем не ограничивают игрока — полет фантазии для них куда важнее. Комната на верхнем этаже торчит на пол-участка в сторону, нарушая все законы физики? Пожалуйста! Второй этаж держится на одной колонне? Хорошо, почему нет, некоторые архитекторы чудят и посильнее.

Собственно, один из коллег на презентации первым делом построил избушку на курьих ножках — маленький домик, держащийся лишь на паре свай, с крылечком и деревянной лестницей. Ну а мы озаботились созданием летающего дома, который висел бы над землей вообще без всякой поддержки (довольно популярное хулиганство в прошлых играх), и с удивлением обнаружили, что делается такой парящий домик тоже буквально в пару кликов. Достаточно лишь методом Ctrl+C — Ctrl+V «вырезать» весь первый этаж и «вставить» его на самого себя уровнем выше. Эдакий разрешенный чит, подсказанный на ушко самими разработчиками, которым тоже не чужда капелька безумия. Главное не забыть к такому дому лестницу приделать — хулиганство хулиганством, но должны же как-то симы социализироваться.

Расширится и сама функциональность редактора. Нам позволят регулировать высоту стен (для каждого этажа отдельно!), детально настраивать внешний вид крыши (а не просто выбирать из нескольких заготовок), размещать окна на любой высоте, делать полукруглые заборчики... Редактор домов в The Sims 4 — сама по себе увлекательная игра, граничащая с полупрофессиональными программами для архитекторов. Собственно, о том, чтобы пользоваться инструментами игры при съемках итальянского аналога «Квартирного вопроса», тамошнее телевидение уже всерьез задумалось. А что, используют же Total War для моделирования исторических сражений в учебных заведениях.

Говорят, что в The Sims 4 изменится архитектурный стиль: если раньше домики выглядели в духе северо-восточных американских штатов, то теперь за основу взята архитектура юго-запада. Для нашего человека эта разница не слишком очевидна, так что разработчики на всякий случай привели в пример типично западный пример планирования дома под названием Shotgun. Это такие длинные узкие бараки со сквозным коридором и комнатками слева-справа (если помните, в эпизоде с индейцами навахо в Beyond: Two Souls Джоди поселили как раз в таком домике).

По одной из версий, это название возникло, потому что центральный коридор в таком доме простреливался насквозь из дробовика, — что было совсем нелишне на Диком Западе, где на мирных фермеров постоянно покушались если не бандиты, то агрессивные индейцы. По

Как обычно, одежда для каждого отдельного случая выбирается отдельно. Бальное платье в качестве спортивной одежды назначить не дадут, а жаль.

Если долго всматриваться в этот скриншот, можно заметить, как выросло число мелких деталей и увеличилась дальность видимости.

Инфраструктуру города тоже можно настраивать на свой вкус в отдельном редакторе. При этом строительство общественных зданий не стоит ни гроша — якобы власти реагируют на запросы жителей и тратят на них бюджетные деньги.

другой — такие домики делались из досок, на которые разламывали ящики из-под доставляемых шахтерам и фермерам ружей.

Другой пример южно-штатовской архитектуры мы тоже неоднократно наблюдали в кино и играх, — стиль Double Gallery характерен двумя открытыми верандами со стороны фасада. Это уже куда более вычурные дома, воспроизвести которые в игре заметно сложнее. Но новый мощный редактор должен отлично справляться и не с такими задачами. Собственно, нет никаких сомнений, что в дальнейшем выбор декора стократ расширится в дополнениях и патчах.

СИМУЛЯТОР ГРАДОПРАВИТЕЛЯ

На старте для заселения будут доступны пять районов, объединенных в единое виртуальное пространство. Иначе говоря, мир не сплошной, а состоит из пяти разных локаций, между которыми можно свободно путешествовать. Отличаться они будут инфраструктурой и стоимостью земли. Предполагается, что сначала симу по карману лишь жилье в самом неблагоприятном районе, а по мере роста состояния он сможет переезжать в более «крутые».

Изучать город будет полезно по разным причинам. Это и встреча с новыми людьми, и возможность пользоваться теми предметами, которых еще нет дома (пока не накопили на тренажер, проще ходить в общественную качалку). Да и рыбу в своем дворе не половишь, нужно выбираться к речке. А еще по всей карте разбросаны всячески собираемые предметы, за поиск и нахождение которых дают солидные бонусы.

Заметим, что город тоже можно настроить по своему вкусу в еще одном редакторе. И делается это абсолютно бесплатно — якобы власти откликаются на запросы жителей района, строя здания на бюджетные деньги.

СИМУЛЯТОР ВУАЙЕРИСТА

Графика практически не изменилась лишь на первый взгляд, — при полном сохранении визуального стиля качество исполнения ощутимо возросло. Так отличается, к примеру, картинка в первой и последней частях Toy Story: при беглом взгляде кажется, что все осталось как прежде, но стоит только внимательно посмотреть, как глаз начнет цепляться за всякие мелочи. И цвета стали сочнее, и анимация плавнее, и освещение краше, и всяких мелочей вроде прибавилось. От фотореализма разработчики отказались совершенно сознательно — это и измена фирменному стилю, и риск вызвать у игрока отторжение из-за эффекта зловещей долины.

Поскольку вся анимация в игре создается вручную, авторы творчески подошли к тому, чтобы сделать поведение симов достоверным. Они строили рожи перед зеркалами, записывали себя на видео, чтобы потом повторить все движения в редакторе, даже установили в комнате для отдыха скрытую камеру, чтобы понаблюдать, как ведут себя люди при общении.

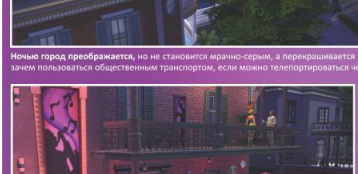
Если помните, раньше симы могли общаться только попарно, они становились друг напротив друга и говорили по очереди, как роботы. Реалистично? Ни капельки, в жизни люди себя так не ведут. Чаще собеседники стоят друг к другу в пол-оборота, просто повернув головы, или даже вообще смотрят в разные стороны. А собираясь более крупными компаниями, образовывают кружок с примерно равными интервалами друг между другом. И если этот кружок кто-нибудь покидает, его соседи стремятся занять освободившееся пространство. И наоборот — если кто-то хочет присоединиться, люди расступятся, чтобы чувствовать себя комфортно.

Слава науке (глава отдела анимации прежде работала в исследовательском институте), поведение симов максимально приблизили к тому, что успела заснять камера, прежде чем сотрудники узнали о ее существовании. Потом, конечно, был небольшой скандал, но это уже детали — зато симы от такого научного подхода стали только живее.

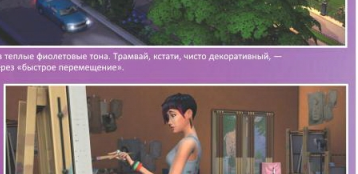
Главное, чего хотели добиться разработчики, — чтобы симы выглядели естественно. Дьявол, как обычно, кроется в деталях. Если сравнивать анимацию с предыдущей частью, разница становится очень наглядной. Раньше, чтобы отойти на шаг в сторону, сим сначала разворачивался, а потом ступал вперед. Теперь же он просто не глядя отставляет ногу и вполне натурально переносит на нее вес, одновременно поворачиваясь (что требует около пятидесяти одновременно проигрываемых анимаций).

Еще пример. В прошлых выпусках толпа симов застревала перед дверью, подолгу решая, как и в каком порядке через нее проходить, — теперь у них на это уходят буквально мгновения, а вместо того, чтобы останавливаться в раздумьях, если путь перекрыт, они просто немного притормаживают, пока проход не освободится. Наглядней всего смотрелся пример с дюжиной симов, стоящих в кругу, а потом одновременно получивших ко-

Ночью город преображается, но не становится мрачно-серым, а перекрашивается в теплые фиолетовые тона. Трамвай, кстати, чисто декоративный, — зачем пользоваться общественным транспортом, если можно телепортироваться через «быстрое перемещение».



Бурлящая ночная жизнь...



На продаже собственных шедевров можно очень неплохо заработать, а по мере роста навыка персонажу будут открываться все более продвинутые мольберты и наборы красок.

манду поменяться местами с партнером напротив. Все они спокойно прошли через центр круга одновременно, не сталкиваясь и не упираясь друг в друга, — такой бы pathfinding во все стратегии!

Живости симам добавляет и умение заниматься несколькими делами одновременно: жевать бургер на диване, не отрываясь от беседы и телевизора; тереться друг с другом, бегая на параллельных беговых дорожках; разговаривать в большой группе, рассредоточенной по всей комнате. Кто-то стоит, кто-то сидит, кто-то спортом занимается, и все при этом общаются между собой.

У симов даже походки разные. Спортсмены и забияки уверенно ступают, грудь колесом, подбородок вперед. Девочки-фифочки кокетливо виляют бедрами и вздергивают носик. Гики и ботаники сутулятся и смотрят себе под ноги. Базовых вариантов всего с десяток, но в зависимости от настроения могут включаться и дополнительные варианты — от ходьбы вприпрыжку до сжатых коленей и быстрых крошечных шажков, если симу срочно нужно в уборную. На то, как ведет себя сим, влияют и эмоции — меняется голос, — и резкость движений. Чтобы отличить злого и набыченного человечка от радостного, не нужно лезть к нему в характеристики, достаточно просто немного понаблюдать за подопечным.

Впрочем, по словам самих разработчиков, совершенству нет предела. К тому времени, когда команда засядет за следующую часть, наверняка найдется куча моментов, которые коллектив решительно не устраивают. Но пока что поведение виртуальных человечков и правда приближено к реальности как никогда — и это увеличивает удовольствие от созерцания виртуального мира в разы.

■■■

Похоже, в новых The Sims все сделано по принципу «ровно то же, что и в старых, но на намного качественнее» и The Sims 4 полностью вытеснят и заменят The Sims 3. Известно, что в наших краях серию не слишком жалуют, клеймя «игрой для девочек», но если вы никогда не пробовали — рискните. Фокус в том, что в The Sims можно играть по-разному: для кого-то это замена любовным сериалам, другой видит здесь пособие по архитектуре, а третий — экономическую стратегию немалой глубины. И все это — в рамках единственной игры. ■

Будем ждать?

The Sims сделали еще один шаг к достоверному симулятору человеческой жизни — теперь настоящих и виртуальных людей роднит умение испытывать чувства. Интересно, когда наступит тот день, после которого начнут стучать в монитор изнутри и спрашивать, какого черта нам от них надо?

Процент готовности: 80%

ozone

STRIKEPRO

Механическая клавиатура Ozone Strike Pro — это аналог огромного боевого человекоподобного робота в мире игровой периферии. Удивительная подсветка сделает ярче даже жизнь в панельном доме, а, запрограммировав этот девайс, вы сможете моментально повергать города врагов в хаос.

Обратите внимание, клавиатура выпускается в модификациях с разными видами механических переключателей Cherry MX. Каждый вид уничтожает жалких людишек по-своему.

Эту опаснейшую клавиатуру вы можете приобрести в магазинах наших партнеров:

FUCKEN.PRO GAMER'S SHOP
ЮЛМАРТ
ХИТ ZONA
Ютинет.Ру
OZON.ru онлайн магазинет №1

it's all about evolution

Реклама

Александр Пушкарь

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Turtle Rock Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ
evolvegame.com
ДАТА ВЫХОДА
21 октября 2014 года

EVOLVE

СИСТЕМА ПИТАНИЯ

ЧТО? Вторая по счету презентация Evolve — с новыми персонажами, но без свежего монстра
ГДЕ? Калифорния, США

Evolve проще всего описать как «**Left 4 Dead** с монстром вместо оравы живых мертвецов». Да, ровно с одним, зато большим и сильным. Управляет им пятый игрок, пытающийся съесть четверых играющих за людей. Если вы видели режим сражения Left 4 Dead, где очень похоже организована битва с «танком», то уже примерно представляете, как играть и в **Evolve**.

Вот дальше начинаются нюансы. К примеру, слабым и напуганным здесь выглядит почему-то монстр, а вовсе не четверка вооруженных до зубов головорезов. Они как раз прибыли сюда охотиться, в то время как бедное чудовище, может, мирно щипало травку, пока какие-то мелкие двуногие козявки не начали вырубать его любимый лес, застраивать поляны каменными коробками и разъезжать по окрестностям на чадящих телегах. Поневоле озвереешь и пойдешь крушить все, что под лапы попадется.

CAME 2 KILL

Только вот пришельцы не стали разбегаться в страхе, а степенно эвакуировались и вызвали на помощь матерых наемников. У каждого из них своя роль, отряд не может пойти в бой, не имея полный комплект из медика, штурмовика, траппера и бойца поддержки. Зато на сей раз, в отличие от прошлой презентации в Лондоне, где каждый из этих персонажей был жестоко прописан, в каждом классе героев было по двое на выбор. И отличия между ними оказались огромными — не просто внешний вид, но и набор умений, диктующий совершенно иную тактику игры.

К примеру, медичка Вэл, которую публике уже показывали, вооружена печащей пушкой, на манер своего аналога из **Team Fortress 2** непрерывно вкачивающей здоровье сопартийцу. А ее новый коллега Лазарь вообще лечить почти не умеет, только «взрывами здоровья» раз в не-

ХОРОШО ОТЪЕДЕННЫЙ ГОЛИАФ ОБРАСТАЕТ РОГАМИ И МУСКУЛАМИ, И СТАНОВИТСЯ ВДВОЕ ОПАСНЕЕ.

НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ОКАЗАЛОСЬ НЕ ЧЕТВЕРО, А ПЯТЕРО. МИЛЫЙ ЗУБАСТИК СПРАВА — РУЧНАЯ ЖИВОТИНКА НОВОГО ТРАППЕРА.

ТАКТИКА БОЯ С МОНСТРОМ ВО МНОГОМ АНАЛОГИЧНА «ПРОТИВОТАНКОВОЙ» ИЗ LEFT 4 DEAD: ПОДЖЕЧЬ, НЕ ПОПАДАТЬСЯ ПОД УДАР, НЕПРЕРЫВНО ВЛИВАТЬ УРОН.

НА ПРЕЗЕНТАЦИИ ПОКАЗАЛИ И НОВУЮ КАРТУ, «ДАМБУ». ЗДЕСЬ КУДА МЕНЬШЕ РАСТИТЕЛЬНОСТИ, ЧЕМ В ДЖУНГЛЯХ, НО ПОЛНЫМ-ПОЛНО ПЕЩЕР, СКАЛ И ВЫСОКИХ МНОГОУРОВНЕВЫХ ПОСТРОЕК.

сколько секунд по площади вокруг себя, чего явно недостаточно для поддержания команды в добром здравии. Зато у него есть дефибриллятор, который мгновенно ставит на ноги павшего охотника, стоит только до него добраться, — а сделать это ему гораздо проще, так как он умеет становиться невидимым. В результате охотники дохнут гораздо чаще и быстрее, чем под присмотром Вэл, но это еще ничего не значит, ведь воскресают они тоже с завидной регулярностью. Как шутят разработчики: «С точки зрения монстра, они как тараканы — ты их давишь-давишь, а они все прут и прут».

Других классов это тоже касается. Первый штурмовик вооружен электрической пушкой, бьющей по площадям, и умеет расставлять мины. Второй кичится огнеметом, жутко эффективным, но только если бить вплотную, а вместо мин бросается газовыми гранатами, позволяющими выкуривать монстра из пещер или наносить ему огромный урон, если того удастся зафиксировать на месте. Что, кстати, умеют оба траппера, цепляющие монстра гарпунами, но один из них выслеживает противника с помощью эколотов, а новенькая девица Мэгги водит за собой инопланетную «собачку», вынюхивающую монстра по следам.

Бойцы поддержки отличаются, пожалуй, сильнее всех. Толстый бородач Хэнк прикрывает сопартийцев непробиваемым щитом, умеет становиться невидимым, владеет лазерным резаком и системой наведения орбитального удара. Вместо него можно взять робота по кличке Ведро, который расставляет стационарные автоматические турели, больно жахает из ракетомета, а самое главное — умеет отделять голову от тела, отправлять ее в полет на поиски монстра и сообщать команде его местоположение.

Впрочем, летать умеют и все без исключения охотники — у каждого из них по реактивному ранцу. Топлива в них не то чтобы много, но восстанавливается оно быстро, да и на то, чтобы залететь вон на ту скалу или резко рвануть вперед и сбежать из-под монстровьей лапы, его определенно хватит. Только вот запас все равно постоянно заканчивается в самый неудачный момент, заставляя нервно приплясывать под невысоким уступом без малейшей возможности вскарабкаться на него как-то иначе.

Заметим, что к выходу игры персонажей станет еще больше. Насколько больше, разработчики пока не говорят, но есть смысл рассчитывать хотя бы на три-пять вариантов для каждого класса. А уж сколько из них удастся составить комбинаций — вопрос открытый, остается пока только облизываться.

КОГО-ТО ЛОВИТ ОН И ЕСТ

Задача четверки охотников — выследить монстра и убить его. Причем выследить в самом прямом смысле слова. Карта большая, спрятаться есть где, а помимо самого монстра ее населяют всякие твари помельче, агрессивные и не очень. Впрочем, на этой планете даже растения могут представлять опасность, чуть зазеваетесь — и вашего героя слопает огромная венерина мухоловка. А если не вмешаются товарищи и не вызволят, то и переварит в несколько секунд.

А монстр поначалу, скорее всего, будет активно прятаться. Начинает он игру скромным первым уровнем, а чтобы выполнить игровую задачу (в нашем случае — разрушить генератор), ему нужно дорасти до третьего. Делается это прямо в ходе раунда путем поедания любых съедобных тварей, будь то быстроногие травоядные, менее удачливые хищники-конкуренты или же кто-то из зазевавшихся охотников.

Последние, впрочем, обычно ходят кучей, и, пока монстр маленький, встреча ему сулит скорее большие неприятности, вынуждающиеся скорым проигрышем. Это покушав как следует и найдя затем укромное место для трансформации, монстр перейдет сначала на второй, а потом и на третий уровень развития, нарастит массу и получит за каждый из уровней по три очка, которые можно вложить в умения.

К сожалению, нового монстра нам не показали — в игре был доступен лишь уже знакомый по прошлой презентации годзиллоподобный Голиаф (впрочем, по некоторым намекам мы готовы предположить, что нового монстра Turtle Rock Studios припасли для E3). Ему можно развить огненное дыхание, рывок вперед, метание камней и напрыг на жертву откуда-нибудь сверху, с попутным нанесением тяжелого урона. Только раньше ему эти умения были доступны все и сразу, а с прокачкой только усиливались, а сейчас мы сами распределяем очки как захотим, либо развивая все и по чуть-чуть, либо доводя что-нибудь до упора.

На третьем уровне роли уже немного изменяются. Если команда не успела потрепать монстра ранее, то с полным здоровьем он их, скорее всего, легко разбросает и следом разберет генератор. Если же он хоть немного пострадал в предыдущих стычках, то шансов уже больше — здоровье-то не восстанавливается.

«Психика» по кличке Дейзи умеет не только кусаться и вынюхивать следы, но и как заправский сенбернар разыскивает умирающих охотников и возвращает их в строй.

Это еще не монстр, а так, представитель местной фауны. Кусается он будь здоров, зачастую проще удрать, чем тратить кучу времени на разбирательства.

Догоню, поймаю, зажарю и съем

Так, собственно, и проходит игра. Монстр кружит по карте и ест, а охотники мчатся по его следам (или пытаются предугадать маршрут и выбежать навстречу) и пытаются как можно раньше навязать бой.

Для этого у трапперов есть специальное устройство под названием «мобильная арена», на несколько минут огораживающее часть карты куполом. Изпод купола монстру деваться некуда, и он принимает бой, а дальше все зависит от умений игроков. Возможно, монстра моментально изжарят, истыкают острыми предметами и подорвут на минах. Возможно, наоборот, он плотно подзакусит командой и выиграет бой досрочно (если съесть всех четверых одновременно, победа зачтется автоматически, если останется хоть один — недостающих сбросит десантный бот ровно через две минуты).

Но скорее всего с монстра спишут какой-то процент здоровья, пока действует «арена», а затем он сбежит — пусть раны полностью зализать не удастся, но поедание других животных восстановит хотя бы броню, а заодно даст какие-нибудь умения вроде быстрого бега или ускоренной перезарядки умений. И так до финальной встречи у генератора, где исход раунда уже решится окончательно.

Концепция свежая, концепция интересная, но балансировать ее еще ой как долго. Простейший пример — очень часто команда вообще не сталкивается с монстром в ходе игры. И не то чтобы он такой хитрый и знает как прятаться, а просто траектории не пересекаются, и все тут. Монстр спокойно отъедается, рушит генератор, выигрывает, а команда остается в легком недоумении — а где бой-то?

Или вот, скажем, обратная ситуация. На монстра случайно натыкаются на первой минуте игры и моментально забивают камнями и палками. И опять же, не сказать чтобы он плохо играл, просто в угол зажали и даже мяукнуть не позволили.

Такие перекосы бывали и в Left 4 Dead, но там они не так критичны, потому что ситуация на поле боя меняется каждые несколько минут. Команда зомби регулярно возрождается, и не так страшен бездарно потерянный «танк» или громила — все равно скоро нового дадут, можно будет попробовать еще раз. А тут монстр всего один, а любые потери здоровья для него необратимы.

■■■

С другой стороны, когда мы играли на презентации последний раунд, напряжение царило такое, что затмевало все прочие игры вместе взятые. Мы играли за охотников, уже в самом начале уполовинили монстру здоровье, и, когда поймали его во второй раз, в победе уже мало кто сомневался. Но чудище сначала метким броском камня вышибло медика, затем загрызло траппера, повалило на землю моего штурмовика и на последнем оставшемся проценте здоровья догнало-таки бойца поддержки. А когда я дрожащими руками снял наушники, меня оглушил шквал аплодисментов победителю — оказывается, за нашей игрой следил весь остальной зал, около ста человек журналистов и пиарщиков.

Все переживали, болели каждый за свою команду, и вообще по духу это очень напоминало зал игровых автоматов в период их расцвета, когда вокруг хорошего игрока собиралась толпа зрителей и очень эмоционально его поддерживала. Как выяснилось, Evolve вполне способна дарить такие эмоции. Другой вопрос, что таким по-хорошему должен быть каждый раунд, и если Turtle Rock Studios сумеет этого добиться, то нас ждет хит на долгие времена. А даже если и нет — то просто хороший кооперативный боевик, в котором будет как минимум интересно опробовать в деле всех персонажей. ■

Будем ждать?

Кооперативный боевик с частично вертикальным геймплеем и боссом уровня, которым управляет еще один игрок, — уже этого достаточно, чтобы привлечь внимание. А если разработчики смогут выдержать баланс между боями и выслеживанием монстра, им удастся удержать игроков перед экраном на долгие месяцы..

процент готовности: 75

Обставившись со всех сторон турелями, ведро чувствует себя гораздо увереннее. Теперь бы к ним еще монстра заманить.

Снайперская винтовка медиков не столько наносит урон, сколько создает на монстре «слабые точки» в месте попадания.

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS GAMES

ИЗ ПЕРВЫХ РУК
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
CIVILIZATION.COM

SID MEIER'S CIVILIZATION BEYOND EARTH

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

КОСМОС ЖИВЕТ В КАЖДОЙ ИЗ СУДЕБ

ЧТО? ПЕРВАЯ В МИРЕ ПРЕЗЕНТАЦИЯ НОВОЙ «ЦИВИЛИЗАЦИИ»
ГДЕ? КАЛИФОРНИЯ, САНТА-МОНИКА

Главный недостаток **Civilization** как серии — то, что в каждой игре постоянно происходят ровно одни и те же события. Начинаем мы в каменном веке с дубинами, изобретаем колесо, порох, компьютеры, да и устремляемся в космос. Что поделаешь, история Земли уже написана, поэтому на протяжении уже целых пяти частей мы проходим одни и те же вехи, лишь слегка тасуя их порядок.

РАДИОВСПЛЕСКИ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ

К чести создателей, игры в серии все равно получаются не похожими друг на друга, и впечатления от каждой следующей части заметно не такие, как от прочих. Но иногда хочется чего-то совершенно нового — чтобы каждая открытая технология становилась сюрпризом и было совершенно непонятно, что же там дальше и чем все кончится.

Именно для таких людей в свое время выпустили **Alpha Centauri** — почти ту же «Цивилизацию», но не историческую, а про далекое будущее. Про то, как запущенный с Земли космический корабль все-таки долетел до пригодной для жизни планеты, и человечество принялось вовсю ее осваивать.

Тамошняя цепочка технологического развития начиналась с открытия секрета мозга человека и далее углублялась в психонику, лазеры и антигравы. Место варваров заняли инопланетные формы жизни, с которыми, впрочем, можно было и договориться, сделав соответствующие научные открытия. А под конец игрок достигал такого уровня развития, что находил общий язык с самой планетой, которая тоже вполне себе живой организм и разумная личность, просто в нашем двадцать первом веке об этом еще не знают, но когда-нибудь наверняка догадаются...

Однако вышла Alpha Centauri добрых пятнадцать лет назад, а с

«Читать» карту с непривычки довольно сложно. К примеру, вон те сияющие желтым разломы — принципиально непроходимы. А на клетках с малозаметным поначалу зеленым туманом отряды будут терять здоровье, если по невнимательности завершить на них ход.

тех пор не исторических «Цивилизаций» в общем-то не выпускали. Были всяческие модификации, как футуристические, так и фэнтезийные, что тоже означало совершенно другие технологии и особенности, но вот так, чтобы полноценная часть, да с приставкой Sid Meier's — ни разу. Но очень скоро, буквально этой осенью, выпустят. **Civilization: Beyond Earth** — она как раз не про варваров и ирригацию, а про то, как люди настолько изгадили Землю, что вынуждены были послать экспедицию к звездам, разведывать, есть ли там где жить, и если да, то утащить за собой всех остальных, кто остался на умирающей планете. Ну, или наплевать на них, присвоив найденную планету себе, а то и вернуться назад с новыми технологиями и завоевать бывшую родину — это уже зависит исключительно от вас, смотря какой путь развития вы выберете и к какой из концовок придете.

Бои от Civilization V в сущности не отличаются — есть и стрелки, и артиллерия, даже авиационные войска действуют точно так же, отправляясь «на миссии» с ближайшей базы.

ВЕРНУТЬСЯ, ОСТАТЬСЯ, ПОГОВОРИТЬ...

Чтобы познакомиться с Beyond Earth поближе, мы отправились в Санта-Монику — первыми в мире потестировать альфа-версию и плотно пообщаться с ее разработчиками. Те, кстати, прежде всего заявили, что хоть из Alpha Centauri действительно кое-что взято, это ни в коем случае не Alpha Centauri 2. И вовсе не оригинальная графическая оболочка для **Civilization V**; несмотря на гексагональную карту и аналогичные бои, во всем остальном игровая механика совершенно иная и даже бывалым «цивилизаторам» не знакома.

К примеру, древо технологий тут заменила «технологическая сеть», или, если угодно, «паутина». Теперь наука — это не длинный ряд последовательных открытий, а набор концентрических кругов — начинаем мы из центра и дальше двигаемся к краю, выбрав любое направление. Изучить сразу все в ходе одной игры невозможно, так что избрать приоритеты лучше сразу.

Если обобщить, то стилей развития игроку предлагается три. Во-первых, вы можете избрать путь гармонии — это когда новые технологии завязаны на исследование особенностей планеты и адаптацию человечества к ним. На этом пути вас ждет много генной инженерии, отращивания людям щупалец, жабр и третьего уха, чтобы больше походить на исконных обитателей нового мира и поменьше с ними ссориться. А закономерным итогом станет полное слияние с природой и нежелание возвращаться на Землю, где обитает теперь уже совершенно иной биологический вид, с которым свежеиспеченные homo novus не хотят иметь никакого дела.

Второй вариант — чистота. Этот путь подразумевает не изменение себя в угоду планете, а наоборот, приведение окружающего пространства в полное соответствие со своими высокими стандартами: терраформирование, выжигание флоры и фауны и насаждение родных березок на кислотных просторах альфацентавриницы. Когда планета будет в достаточной мере переоборудована, «чистые» смогут построить гиперпространственные ворота на Землю и перетащить за собой друзей и родственников, подарив человечеству новый мир для загаживания.

Адепты верховенства, кстати, тоже ставят своей целью постройку гиперпространственных врат, но с несколько иными намерениями. Они любят свою расу даже больше «чистых», однако не гнушаются кибернетических модификаций и прочих усилений изначально хрупкого человеческого тела. Под конец развития идея собственного превосходства над всеми прочими формами жизни настолько овладевает их разумом, что Землю они предпочитают завоевать и покорить (этот вид концовки, кстати, официально называется «эмансипацией»). Resistance is futile как говорится, зато и дисциплина у них наверняка в городах железная.

Помимо трех «сюжетных» способов завершить игру, в Beyond Earth есть традиционный «уничтожить все конкурирующие фракции» и еще один секретный, называемый «контакт». Как к нему приходят, пока не очевидно, раз-

Местные формы жизни поначалу доставляют массу неприятностей. Одну и партий мы неожиданно проиграли, когда гигантский червь сожрал все неопредвиденные еще войска, а затем ненавязчиво подкопался под столицу.

работчики таинственно намекают на многочисленные подсказки в ходе игры, исследования артефактов, сбор информации по крупицам и попытки осознать, что все это означает. Ну а наградой станет связь с древней инопланетной цивилизацией, что откроет перед человечеством какие-то совершенно новые перспективы — свободное путешествие между мирами, не иначе. Но это лишь догадки, подробнее сможем узнать только после релиза.

ГЕНЕРАЛ КОЗЛОВ СЛУШАЕТ

Доступных для игры фракций ожидается восемь — по сюжету к моменту запуска корабля на Земле уже не останется стран, лишь корпорации да объединения по этническому признаку. С русскими традиционно обошлись без малейшей жалости — наших соотечественников возглавляет генерал Козлов, в качестве приветствия произносящий «Slavyanskaya federacia pozdravlyaet tebya!». И если его жуткий акцент еще можно списать на то, что в Славянскую Федерацию все-таки входит не только Россия, но и большая часть Восточной Европы с куском Азии, то это вот «поздравляет» вместо «приветствует» явно намекает, что среди разработчиков не нашлось ни одного носителя русского языка. Что, кстати, они позже смущенно подтвердили в интервью.

Разумеется, каждая фракция имеет свои особенности — бразильцы, к примеру, воинственнее прочих, китайцы быстрее строят, а славяне, как ни странно, лучшие в игре космонавты. С точки зрения игровой механики это означает, что их спутники на 20% дольше держатся на орбите, прежде чем упасть и разбиться. В свете очередного рухнувшего не так давно «Протона» — польстили, что и говорить.

Спутники, кстати, это один из примеров изменений в структуре игры — карта теперь двуслойная (правда, не трехмерная, как в Alpha Centauri) и помимо поверхности планеты имеет еще орбитальный уровень, где тоже можно размещать построенное. Оно может быть военным или транспортным, но чаще всего висящий на орбите спутник оказывает какой-нибудь полезный эффект на солидную площадь поверхности строго под собой. Например, увеличивает выработку ферм или шахт или усиливает оборону. Разумеется, вражеские спутники можно сбивать, чтобы лишать противника этих эффектов. Но со временем они падают и сами — хотя разведчики всегда могут подобрать обломки и переработать их на что-нибудь полезное.

Подобных отличий от Civilization V здесь предостаточно. К примеру, новые города поначалу обрабатывают только одну клетку строго под собой и не в состоянии ничего производить, пока не разрастутся хотя бы до семи, поэтому какое-то время их приходится защищать и снабжать извне. А бойцы и постройки при разработке новой технологии улучшаются разом все, но не просто до следующего уровня, а по одной из трех доступных веток — и модифицированный пехотинец «чистых» будет сильно отличаться от пехотинца «верховных» и уж тем более «гармонистов».

Огромные ископаемые скелеты — вполне себе объект для исследования. Может, технологию какую подскажут, а могут и стартовать какой-нибудь квест.

Квесты из простых случайных событий стали чуть ли не основой игрового процесса — озадачивать вас поручениями вида «убейте инопланетного червя» или «постройте исследовательскую лабораторию» командование будет регулярно. Время от времени придется решать дилеммы в духе «**Задора**»: две группы ученых хотят проводить исследования в двух разных областях, а финансирования хватит только на одну, кого вы поддержите? Некоторые из таких квестов ключевые и будут определять сюжет, но, чтобы добраться до них, нужно отыграть куда больше дозволенных пятидесяти ходов альфа-версии.

■■■

Первое знакомство с игрой вышло коротким, но запоминающимся. В Beyond Earth действительно очень много нового и непонятного, и все это очень хочется исследовать поподробнее. Игра производит ровно тот же эффект, что в свое время Alpha Centauri, — абсолютно неведомой, но при этом такой родной Civilization, где вроде как все знакомо, и в то же время совершенно непонятно, что делать и как развиваться. Приходится заново ко всему привыкать, учитывать, что местная фауна — не варвары, и ведет себя агрессивно только в ответ на агрессию игрока. Что над некоторыми клетками могут клубиться опасные для здоровья миазмы, в которых не следует завершать ход, что для постройки колониста надо сначала исследовать соответствующую технологию и что после проведения раскопок в руинах разведчик навсегда исчезает с карты.

Словом, для поклонников «Цивилизации» Firaxis готовят к этой осени очень много вкусненького, и хочется верить, что инопланетная версия игры окажется ничуть не менее глубокой, чем историческая. По крайней мере, есть повод пройти ее по меньшей мере трижды — чтобы оценить все ветки развития и поглядеть на разные концовки. ■

Мрачные монолитные здания — архитектурный стиль любителей верховенства. Кстати, в зависимости от выбранного пути будет меняться даже внешний вид самих лидеров фракций.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Цивилизация», в которой нет ни единой знакомой технологии, зато есть целых три пути развития, квесты, спутники и генерал Козлов во главе славянской фракции. Слишком интригующе, чтобы не попробовать при первой же возможности.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70

Родион Ильин

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

Звучит устрашающе, но на Call of Duty успело вырасти целое поколение игроков. Кажется, за одиннадцать лет было все — поля сражений Второй мировой, борьба с террористами наших дней и насаждение демократии в будущем. В Advanced Warfare нам снова предстоит бороться с террористической чумой «завтрашнего дня». Когда-то мы этим уже занимались в Black Ops 2, и Sledgehammer Games нужно сильно постараться, чтобы сделать круче.

Жанр
Экшен
Издатель
Activision
Разработчик
Sledgehammer Games
Платформа
PC, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4,
Дата выхода
4 ноября 2014 года

0:14 ОСКАРОНОСНЫЙ ЗЛОДЕЙ

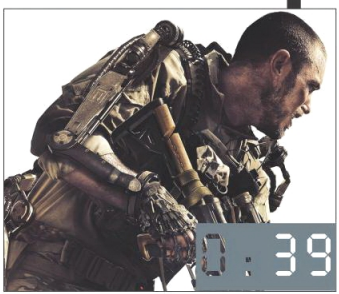
На этот раз экшен развернется в 2054 году. Частные военные корпорации, практически полностью узурпировав власть, нещадно терроризируют планету. У руля одной из дьявольских компаний с громким названием «Атлас» стоит не абы кто, но лично Кевин Спейси, двукратный обладатель кинопремии «Оскар». На самом деле, конечно, некий Джонатан Айронс — с лицом и голосом Кевина Спейси. Его мечта — окончательно и бесповоротно подчинить себе весь мир, стать единоличным правителем. Однако что-то идет не так и террористическая группировка KVA наносит превентивный удар: крупнейшие мировые экономические центры атакованы.

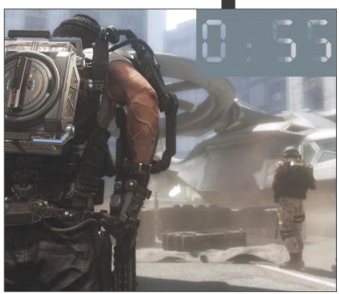
0:39 АВАТАР СОЛДАТА БУДУЩЕГО

К сожалению, авторы не проронили ни слова о смене движка. А ведь обновить технологии нужно было еще пару Call of Duty назад. Тем не менее разработчики уверяют, что им все же удалось добиться фотореалистичной картинки. Правда, с занятной оговоркой: графика лишь местами дотягивает до столь высокого уровня.

0:55 КОСТЮМ БЕЗ ГАЛСТУКА

Спасать Америку и отстаивать святые демократические ценности придется простому солдату звездно-полосатых вооруженных сил — рядовому Митчеллу. Несмотря на невысокое звание, вооружен служивый по последнему слову техники второй половины двадцать первого века. Энергетическое оружие, управляемые дроны и левитирующие мотоциклы, обвешанные крупнокалиберным оружием... а значит, нас ждут зажигательные и зрелищные перестрелки по всем канонам серии. Но есть и кое-что новое. Главным козырем разработчики называют боевые экзоскелеты. Внешне футуристическое снаряжение отдаленно напоминает облегченную версию нанокостюма из **Crysis**.





ЧТО МЫ ОБО ВСЕМ ЭТОМ ДУМАЕМ

АНДРЕЙ СКОЧОК

У Activision закончились мысли для новых частей Call of Duty. Последняя игра серии, Ghosts, задыхалась от недостатка свежих идей и была справедливо разгромлена критиками в пух и прах (что, впрочем, не помешало ей продаться немыслимым тиражом — вот что сила бренда делает). В принципе, можно было не останавливать станок — доверия покупателей хватило бы еще на пару частей, — но в Activision решили больше не рисковать главным финансовым локомотивом и устроили в недрах своих офисов мозговой штурм. В результате Call of Duty: Advanced Warfare дебютирует с Кевином Спейси в главной роли. Знаменитость такого уровня в качестве главного злодея смотрится невероятно убедительно! Но этого все же мало для победы.

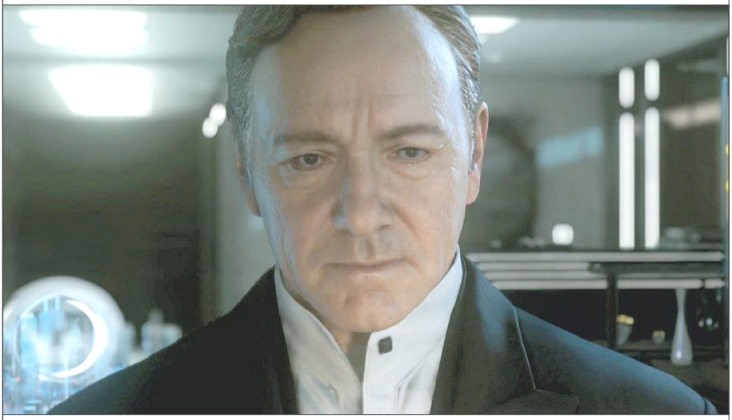
Складывается ощущение, что трейлер Advanced Warfare сшили из набора штампов: в одну кучу смешали и **Halo** с футуристичными вертолетами, и **Crysis** с экзоскелетами. Все, что угодно, кроме оригинальной выдумки. А уж мост «Золотые Ворота» давно занимает почетное место в пантеоне самых заезженных локаций в видеоиграх. Где-то на уровне Омаха-Бич, а может, даже выше.

Впрочем, не стоит расстраиваться раньше времени — в любом случае нас ждет невероятно зрелищный и красивый шутер, который отлично пойдет под попкорн в компании друзей. От Call of Duty большего и не требуется.

АНТОН БЕЛЫЙ

У серии Call of Duty есть одно ценное достоинство: чем бы ни пытались удивить или огорчить нас предыдущие части, ежегодный анонс нового выпуска практически всегда порождает надежды на отличный шутер ААА-класса. В отличие от предыдущих частей, Advanced Warfare находится в разработке не два, а уже целых три года — быть может, избавившись от спешки, разработчики наконец-то создадут мощный сюжетный боевик уровня недавнего Wolfenstein?

Как бы там ни было, трейлер заставил поверить в силы Sledgehammer и красным маркером отметить 4 ноября 2014 года в календаре. Судите сами: летающие мотоциклы, боевые экзоскелеты и прочие технологии 2054 года помогут разбавить геймплей занятными инновациями. Но главный фактор ожидания — дерзкая и цепляющая роль Кевина Спейси в роли президента военной корпорации «Атлас». Этот надменный злодей-интеллектуал будто вынырнул из финчеровской киноленты «Семь», пройдя в Advanced Warfare через пространственно-временной портал. У актера в последние годы было много действительно крутых ролей, включая роль политика из «Карточного домика» (который еще и к видеоиграм неравнодушен!), но каждый раз он берет новые высоты. Лично меня видеоролик убедил в том, что темная сторона натуры Спейси будет лучше всего раскрыта с помощью роли Джонатана Айронса. Жду новых сюрпризов и верю в то, что голливудский актер станет не единственным козырем Activision.



КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

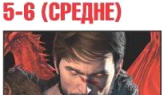
0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)



По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

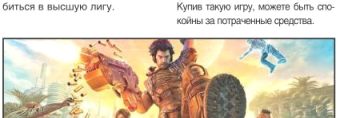
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

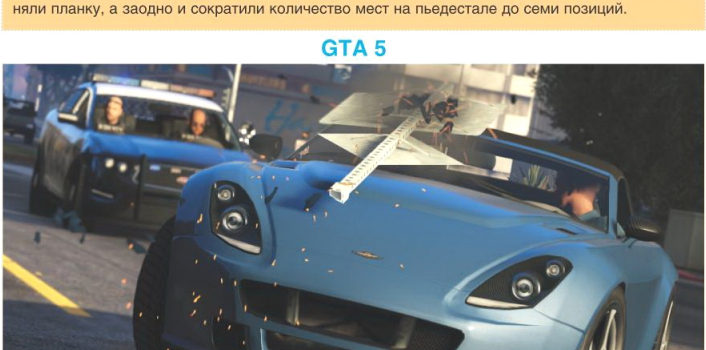
Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

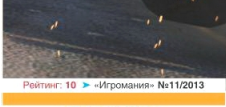


Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us



Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубокая мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

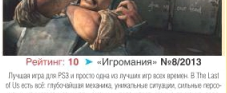
Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

The Banner Saga



Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

South Park: The Stick of Truth

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №04/2014

Сатирический телешоу The Stick of Truth оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Ubisoft

Broken Age

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтическая сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions

ЖАНР
Action/adventure/RPG

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions

МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

САЙТ ИГРЫ
shadowofmordor.com

ДАТА ВЫХОДА
7 октября 2014 года

MIDDLE-EARTH

SHADOW OF MORDOR

МОРДОР-ДИСКО

Арсений Волков

По работам Профессора выходили разные проекты: ролевые игры, стэшеры, стратегии. Даже MOBA-жанр не обошел Средиземье стороной! Но вот только в отличие от киноадаптации интерактивные развлечения про орков, хоббитов и эльфов обычно выглядят крайне блекло.

Возможно, дело в том, что разработчикам не хватает ресурсов, времени и смелости, чтобы придумать что-то оригинальное, позволявшее справиться с нечеловеческим размахом вселенной Толкина. Последняя попытка ввести отдельную, не каноническую сюжетную линию (но по лицензии **Warner Bros.**) была разве только **War in the North**, где безликие путешественники бодро шинковали гоблинов и орков.

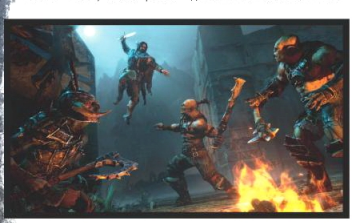
Отсюда, кстати, и вторая проблема: зачастую проектам по LotR не хватает иконы, героя-одиночки, который может органично вписаться в интересную историю. Уже известные персонажи не срабатывают — их характеры и поступки давно прописаны, отступать от канона смерти подобно, лучше уж вводить новых действующих лиц. Да и все эти Арагорны, Леголасы и Гимли, по сути, обычные паладины, лучники и гномы из каждой второй современной ролевой игры. Фродо? Слишком маленький и нелепый. Голлум? Слишком мерзкий и отрицательный.

В Monolith Productions поступили просто и придумали персонажа-функцию — своего Бэтмена или Эцио Аудиторе, словом, идеально подходящего и универсального героя для игры. В Средиземье с таким скучать не придется.

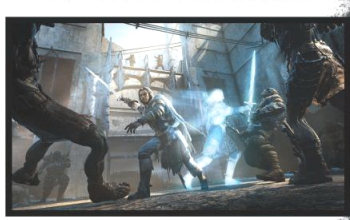
НЕУЛОВИМЫЕ МСТИТЕЛИ

Больше всего в **Middle-earth: Shadow of Mordor** нас тревожит именно главный герой. Талион, ничем не примечательный следопыт, несет службу на границе с Мордором. По ту сторону мирового зло собирает свои силы (действие игры происходит между событиями «Хоббита» и «Властелина Колец»). Дальше в истории персонажа случается предсказуемый кризис: Талиона и его семью убивают приспешники Саурона. Подобно Даниэлю Гарнеру из **Painkiller** или герою **Marlow Briggs and the Mask of Death**, Талион не умирает окончательно. Некий таинственный дух возвращает нас в мир живых и призывает мстить обидчикам — чем, собственно, и придется заниматься всю игру.

Причем вершить правосудие мы будем так, как умеют только… Бэтмен и Геральт. Два клинка за спиной (один из



Впервые чемпионат мира по спортивной гимнастике проходил в Мордоре.



Вот так Талион и распугивает всех врагов.

И постановка сражений, и сама графика пока выглядят потрясающе.

Орки валились с ног при виде его голубых глаз.

них, с укороченным лезвием, Талион носит в память о сыне), суровый демонический взгляд из-под длинных волос, кошачья грация, виртуозное владение мечом. Стоит только оркам сойтись с одержимым следопытом в битве, как в стороны, разбрызгивая повсюду черную кровищу, полетят отсеченные руки и головы. Для игрока мясорубка будет выглядеть привычно — примерно такую же механику поединков можно было наблюдать в **Batman: Arkham Asylum**, — герой мечется в толпе врагов от одного к другому, а игрок ориентируется на всплывающие иконки над головами противников, чтобы вовремя блокировать, контратаковать и добивать. Только вместо кулаков и бэтаранга у Талиона — острые клинки.

Впрочем, подобно тому же Бэтмену или, например, Эцио Аудиторе, мы можем и тихо обезвреживать врагов по одному, подкравшись к ним сзади либо спрыгнув на них с какой-нибудь отвесной конструкции. Сходство с игрой про ассасинов неслучайно: в **Monolith** сейчас работают люди, которые когда-то занимались разработкой серии **Assassin's Creed**, и это очень заметно. Талион с грацией Эцио перебирается с крыши на крышу по протянутым между ними веревкам, карабкается по стенам и взбирается на всякие высокие точки, чтобы потом зорко рассмотреть, что творится вокруг, — дежурные, в общем, дела. Во всяком случае до тех пор, пока наш герой не начнет демонстрировать темную сущность.

МАНИПУЛЯЦИЯ ЗЛОМ

Дух, с которым связан наш следопыт, не может просто так уйти восвояси и заняться своими делами. По крайней мере, пока Талион не свершит свою месть. Сверхъестественное существо помогает герою открыть в себе новые таланты — молниеносные рефлексы, феноменальное чутье, устрашение врагов и подчинение их своей воле. Поймав какого-нибудь важного орка или гоблина, можно будет его просто убить, запугать или использовать силу призрака, чтобы влезть в бестолковую голову врага и узнать все его тайны.

Последнее еще и делает жертву нашим безвольным слугой: вернувшись в свою армию, условный гоблин по приказу Талиона сможет устроить какую-нибудь диверсию, воткнуть в нужный момент нож в спину соратнику или даже напасть на своего босса. Не факт, что дерзкая диверсия будет успешной (скорее всего, нашего двойного агента быстро разорвут в клочья), но паника и сумятица среди врагов сыграют нам на руку. Да и несмертельная рана, нанесенная лидеру, облегчит сражение с ним. А вот отсеченная голова босса, которой Талион потрясает в руках, может вызвать приступ животного ужаса в рядах его приспешников — и даже самые суровые орки Мордора с криками побегут прочь. Сами авторы уверяют, что страх и способность сеять панику среди врагов, внушать им ужас — одна из главных особенностей, которыми наделил нашего героя дух мести.

НИКОГДА НЕ ЗАБУДУ

Но, пожалуй, главное сходство Shadow of Mordor с Assassin's Creed и последними играми про Бэтмена в том, что и эффектные драки, и стелс, и паркур, и промывание мозгов всяким косорылым оркам реализовано в открытом мире. Талион может свободно путешествовать по Мордору, сеять страх и ненависть среди слуг Саурона, выполнять разные, в том числе побочные, задания и прокачиваться. Причем совершенствуются именно те навыки, которыми герой пользуется: если вы убили врага тихо, то получите руны для улучшения скрытности; если зарезали кого-нибудь в жестоком бою, то начнете фехтовать еще изящнее.

Более того, действия Талиона будут напрямую влиять на Средиземье. Сценарист Middle-earth: Shadow of Mordor Кристиан Кантамесса (до этого он работал над **Red Dead Redemption**) намекает, что события игры изменят характер Талиона и окружающий мир в лучшую или худшую сторону. То есть явно будет некий моральный выбор, и нам хочется верить, что дело не ограничится грустным вопросом о том, как поступать с очередным врагом: казнить его, запугать, отпустить или подчинить своей воле.

Пока же известно, что именно противники в первую очередь будут запоминать наши поступки и потом как-то преображаться или менять свое отношение к Талиону. У каждого серьезного соперника есть имя, свои слабые и сильные стороны и неплохая память. Выживший в бою с Талионом враг затаит обиду и через какое-то время обязательно встретится ему снова, но на этот раз будет основательно подготовлен и наверняка сможет удивить следопыта.

Уникальность местного открытого мира заключается и в том, что после смерти героя (а такое, понятно, периодически будет случаться) проходит некоторое время, возвращается из мертвых Талион не сразу. В игре такая неприятность займет секунды или минуты, но в виртуальном Мордоре этого достаточно, чтобы ваш обидчик поднялся выше в иерархии коренного населения. Каждый, кто сумел убить мертвого рейнджера, получает славу, толпу приспешников, новое оружие. Так что отличить своего убийцу несложно. Куда сложнее будет отплатить ему той же монетой…

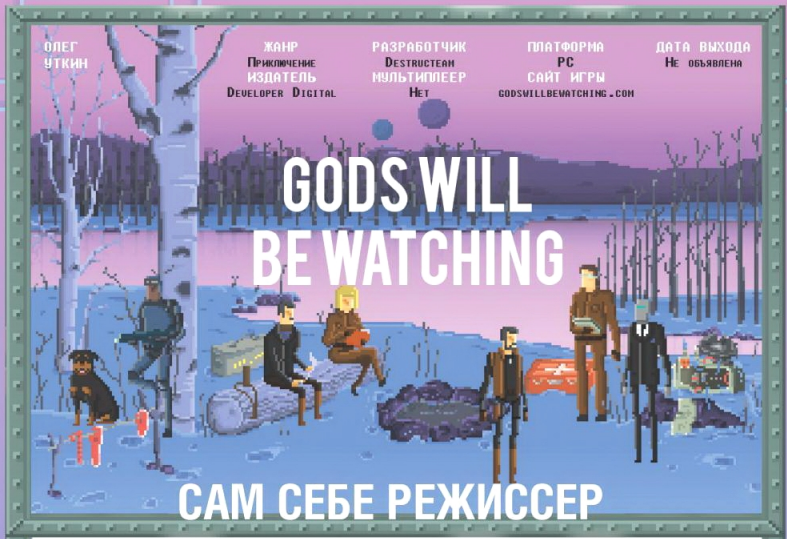
■■■

Можно, конечно, обвинять авторов Middle-earth: Shadow of Mordor в эпигонстве. Но, во-первых, частично — это их собственные идеи и наработки, приобретенные за годы работы в **Ubisoft**. Во-вторых, они не просто копируют некоторые механики, а скорее творчески заимствуют, дорабатывают и дополняют новыми фишками. Враги с отличной памятью на лица или убийцы героя, получающие после его смерти повышение по службе, — такого мы, кажется, еще не видели. Да и процесс промывания мозгов и подчинения все более злых и важных орков здесь обставлен крайне необычно. Но не стоит восторгаться раньше времени. Мы можем дождаться, грубо говоря, Assassin's Creed в мире Средиземья с плоским, неинтересным персонажем: смерть, месть, сверхспособности и пошлое голубоватое свечение из глаз — вот вам и весь Талион. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ассасин, Бэтмен и Геральт превращаются в одного человека, переносятся в Мордор и эффектно издеваются над орками.

Процент готовности: 60%



САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

За последние несколько лет у геймдизайнеров постепенно сложилась традиция водить игрока за руку, давать ему подсказки на каждом шагу и оберегать от любых трудностей. Все сложные решения о судьбе тех или иных героев принимаются где-то на стороне, богами-сценаристами, а нам лишь остается жать вовремя на кнопки и наблюдать за происходящим. Испанская команда разработчиков **Destructeam** действует от противного, создавая игру, где все целиком и полностью зависит от действий и решений самого игрока. Нам поручают жизни чужих людей, которые оказались в непростой ситуации, и мы выбираем, кому из них жить, а кому — умирать. «Боги» же будут безмолвно наблюдать.

СКИНУЛИСЬ НА ИНДИ

Основная идея и наработки **Gods Will Be Watching** появились на свет после зарубежного игрового джема **Ludum Dare**, где каждой команде дается всего три дня, за которые с нуля нужно слепить игру. Что-то подобное не так давно проводилось и в России на Games Jam Kanobu, правда, времени всем участникам там было отведено на порядок больше.

Gods Will Be Watching, конечно же, приметили, игра заняла второе место, получила восторженные отзывы как от прессы, так и от игроков. В результате разработчики сильно воодушевились и запросили у аудитории 8000 евро на создание полноценного проекта — собрали в полтора раза больше.

Квест GWBW целиком и полностью состоит из принятия решений при стрессовых обстоятельствах. В версии для Ludum Dare была представлена, к примеру, такая ситуация. Скромная группа — собака, робот, врач, психолог, инженер, солдат и капитан — оказались на заснеженной планете, где зверствует смертельный вирус «Медуза». У команды сломалось радио, по которому они могли бы вызвать подмогу. Ничего страшного, коллектив знает, что через сорок дней мимо планеты пролетит дружественный корабль. За

Сцена с пыткой. Нашим героям достается по полной программе. Для того чтобы выжить, придется взвешивать каждое решение.

Здесь нужно взломать вражескую систему и добыть из нее данные, попутно контролируя ситуацию с заложниками.

То, каким способом мы создадим спасительный антидот, одному богу известно.

Что же означает этот символ, мы сможем узнать лишь в полной версии игры.

это время нужно успеть починить радио и попытаться сохранить членов экипажа в добром здравии. Только вот сделать это не так-то просто.

Второй день на планете. Вся группа лишилась жизни из-за халатности, инженер стал похож на Джека Торренса в конце «Сияния» — такой же мертвый и окоченевший. Оказывается, огонь в костре необходимо постоянно поддерживать, чтобы никто не умер от обморожения. Новая попытка. На этот раз зажигаем огонь и начинаем следить за провизией. Пропитания постоянно не хватает, его могут добывать лишь солдат и собака. Почти сразу выясняются неприятные детали. Во-первых, команда может подхватить вирус. Во-вторых, активно охотиться не получится — на лагерь по ночам порой нападают дикие животные, и, если солдат растратил все патроны на добычу пропитания, жди беды. Все это сопряжено с тяжелым психологическим климатом в коллективе: люди боятся, нервничают и того гляди убегут в приступе паники куда глаза глядят, оставив все надежды на спасение. Радио чинить может только инженер и робот: у железяки получается не очень хорошо, а человек слаб телом и духом, ему продержаться сорок дней до прибытия транспорта будет нелегко.

Действуем мы от лица капитана, и именно нам предстоит разруливать все сложившиеся проблемы. Каждый день мы можем принимать лишь по пять решений, после чего на следующее утро сталкиваемся с их последствиями. Забыли зажечь костер? Все мертвы. Морите голодом людей вот уже который день? Ой, кто-то умер от истощения (игре все равно, что человек без еды может протянуть намного больше, чем пару дней). Не заметили, как кто-то подхватил «Медузу»? Насвистывайте похоронный марш.

Игра не прощает ошибок, этим она чем-то похожа на **Hot-line Miami**, где для успешного завершения уровня приходится переигрывать множество раз, так как случиться может всякое.

Любые потери среди товарищей группа воспринимает очень болезненно. Случись с кем несчастье, будь то хворь или до кого-то доберется смерть, члены отряда моментально впадают в депрессию, начинают истерить и пораженчески себя вести. Хорошо, если жива психолог, она способна провести сеанс групповой психотерапии, и всем сразу же полегчает, вот только на это уйдут все очки хода за день, что может привести к катастрофическим последствиям, особенно если вы пустили хозяйство в лагере на самотек.

БОГ ВАМ СУДЬЯ

Что любопытно, у игры нет интерфейса в привычном его понимании. Чтобы оценить обстановку и понять, что же происходит вокруг, придется уделять пристальное внимание поведению людей. Все, чем мы располагаем, так это диалоговым окошком, где выбираются действия, в остальном же никаких подсказок и никакой помощи нет. Не заметили, что солдат ведет себя немного странно и перестал дрожать от холода, — на следующий день от умрет от вируса. Вовремя не поговорили с нервным инженером? Зря, убежит же и ничего не починит.

Это делает игру довольно сложной, и не каждый сможет с ней совладать с первого или со второго раза. Если уж на первой неделе все становится невероятно грустно, то дальше будет совсем депрессивно: тридцатый день, патронов для охоты нет, еды тоже. Женщина-психолог мало помогает, да и вообще лишний рот… чтобы получить хоть какой-то шанс на выживание, мы убиваем своих же подчиненных. Больше всего это расстраивает инженера — девушка была его женой.

Именно поэтому в Gods Will Be Watching будет два режима сложности — один попроще, для тех, кто не привык к вызову, но кому интересен сюжет; а другой для тех, кто готов на зубах вырывать успешное выполнение задания, чего бы это ни стоило.

Выживанием на недружелюбной планете дело не ограничится. Всего сценариев в игре будет шесть, все они сильно отличаются друг от друга. В одном из них нас вместе с напарником допрашивают похитители, которые пытаются узнать ценную информацию и использовать ее в своих злобных целях.

Здесь нам опять придется протянуть определенное количество дней, вживаясь в роль пленного. Рассказывать всю правду нельзя, иначе нас за ненадобностью убьют, но и врать бесконечно тоже не получится, ведь нас пытают, дробят коленные чашечки, стреляют в руки — от полученных травм мы легко можем скончаться. В действие опять вступают пресловутые решения: как, когда и что нужно говорить, кому давать лекарства после очередного дня пыток, доставляемые нам тайным союзником. А может, вместо лекарств мы захотим получить от него информацию, которую сможем использовать в целях запудривания мозгов врагу? Кто знает, все зависит от вас.

Нетрудно заметить, что по манере GWBW похожа на **The Walking Dead**, только там была иллюзия выбора и учитывались ключевые решения, а в проекте от испанцев каждое действие имеет вес. Будете ли вы готовы убить и съесть свою собаку или кого-нибудь из членов отряда ради выживания остальной группы? Убьете ли заложника, чтобы запугать всех остальных и предотвратить возможный бунт? Будете искать вакцину, испытывая вирус на себе или на ком-то другом? Сами разработчики называют свою игру триллером, что вполне обоснованно. Непростые вопросы возникают буквально каждые пять минут.

■ ■ ■

Так как действие каждого из сценариев происходит лишь на одной локации, сюжету в GWBW отведена ключевая роль. Другое дело, что пока связной истории в игре нет, это всего лишь набор ситуаций и героев. От того, насколько глубоко получится его проработать и очеловечить персонажей, будет зависеть многое. Игра в первую очередь берет своим необычным подходом, предоставляя свободу выбора и не устанавливая рамки. Барьер здесь скорее психологический и выстраивается самим игроком. Не смог творчески подойти к решению той или иной задачи? Скормил психолога собаке? Застрелил заложника? Починить радио важнее, чем вылечить смертельно больного солдата? Ну, бог вам судья. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

НЕОБЫЧНАЯ ПОДАЧА И ИНТЕРЕСНЫЕ СИТУАЦИИ. МЫ НАДЕЕМСЯ ЧТО GODS WILL BE WATCHING НЕ ПРЕВРАТИТ НАС В МОНСТРОВ.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 50

Дата выхода
Конец 2014 года

Жанр
Интерактивный бульварный роман
Издатель/разработчик
The Astronaut
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
theastronauts.com

По остывшим следам

The Vanishing of Ethan Carter

Дмитрий Ежов

Семь лет назад создатели **Painkiller** захотели купить лицензию на игровой движок Unreal Engine, а в итоге **Epic Games** приобрели контрольный пакет акций польской компании. Тогда основатель бывшей **People Can Fly** Адриан Хмеляж спокойно отнесся к поглощению родной фирмы, но в 2012-м дежурно сообщил о недостатке творческой свободы и открыл **The Astronaut** — студию для независимых опытов.

Дебют разработчиков под новым именем (в прошлом, напоминаем, авторов Painkiller, маргинальной драмы про решение проблем колометом и картами таро) — это интерактивный детектив от первого лица с элементами хоррора, в котором механика, по словам создателей, напоминает квесты за вычетом условностей. «Игромания» постаралась сложить детали этого замысловатого пазла.

КРОМЕ СКРИНШОТОВ, авторы любят выкладывать в сеть GIF-картинки для демонстрации, например, того, как у них в игре здорово анимирована трава.

Тайное окно

Про **The Vanishing of Ethan Carter** можно с ходу высказать немало скептических домыслов: лучшие (кроме Painkiller) работы авторов относятся именно к периоду коллаборации с западными коллегами, а прошлые выходцы из People Can Fly сумели в 2009 году сочинить лишь невнятный шапито-боевик **NecroVisioN**. Хмеляж пробует рассеять некоторые опасения. Во-первых, он напоминает, что вообще-то уже работал за рамками боевика. В начале карьеры визионер делал квесты, плюс его студия была ответственна за survival horror **Come Midnight**, только вот издатель THQ его почему-то отменил. Во-вторых, команда, в отличие от той же **The Farm 51** с ее NecroVisioN, не мечтает повторить успех своих прошлых проектов, а заинтересована в новых формах подачи сюжетной истории; им любопытнее экспериментировать с формами «интерактивных драм».

Свое пристальное внимание к работам вроде **Fahrenheit**, **The Walking Dead** и **Dear Esther** Хмеляж объясняет просто. По его мнению, многоуровневое повествование в видеоиграх, когда сюжет нам помимо сценария транслируют еще и посредством геймплея, в интерактивных драмах использовано лучшим образом — все игровые элементы там тесно связаны между собой. Скажем, любая бытовая миниатюра в **Heavy Rain** служит для полной синхронизации вас с персонажем. В то же время нудные операции с инвентарем в старых квестах только выдергивают вас из истории.

Добивает разработчик фактами из базовой нейробиологии: включив эмоциональное мышление, человек не может определять ход своих мыслей рационально — и наоборот. Значит, чтобы добиться нужных переживаний у пользователя, рассказ надо строить на эмоциях, минимально отвлекаясь на полные нелепых условностей игровые ситуации.

В The Vanishing of Ethan Carter вас попросят нажимать на кнопки не для того, чтобы мерно двигаться от одной узловой точки приключения к другой, а с целью понять и принять игровую действительность. Одинаково полезными для понимания сценария здесь будут как детективные расследования, так и простые прогулки персонажа по местности. Ради эффекта сопричастности авторы отказались от кат-сцен, а реплики героя будут носить чаще нейтральный характер — ничего, что не могло бы вам самому прийти на ум в контексте ситуации. И, конечно, никаких экшен-моментов — здесь они выступали бы как раз в роли пауз, раздражающих пробелов в общей драматургической картине.

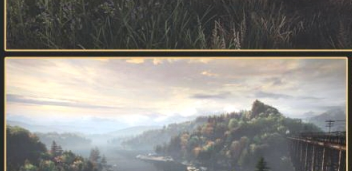
Объективный взгляд

Происходит The Vanishing of Ethan Carter в живописной польской долине, куда Пол Просперо, часто (судя по намекам авторов) рефлексирующий оккультный детектив, прибывает после получения странного письма. Делать шаг за шагом свою работу — расследовать исчезновение титульного мальчика Итана — ему помогают потусторонние силы. Мужчине хватает одного взгляда на труп, чтобы увидеть последние важные воспоминания жертвы. Окровавленных тел в тихой горной местности, конечно, оказывается немало; в единственной раскрытой на сегодня авторами игровой сцене, едва ли самой яркой, герой выясняет подробности гибели подростка: его изувеченное тело (отсутствуют ноги) находится рядом с железной дорогой.

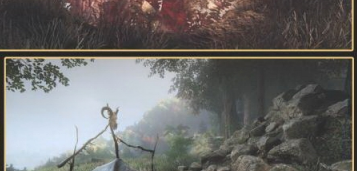
Классическая детективная часть, над которой поляки так-

игромания июнь 2014

АНАЛОГИ ПОЛА ПРОСПЕРО ВСТРЕЧАЮТСЯ в разных областях медиакультуры, причем есть и совсем эксцентричные. Герой комикса Chew, например, для погружения в события прошлого поедал трупы преступников.



В ДАЛЬНЕЙШЕМ АВТОРЫ НЕ ПРОЧЬ ВЫПУСТИТЬ ИГРУ на консолях нового поколения, а вот мобильную версию создавать не планируют. История, мол, исключительно для большого экрана.



ПОМИМО ПРОЧЕГО разработчики вдохновлялись Journey. Тема пути, на их взгляд, в видеоиграх одна из основных.

же работают, вызывает в случае с игрой закономерный вопрос. Зачем такому сверходаренному человеку, как Пол Просперо, копаться в мятой траве и вглядываться в мельчайшие детали антуража? Естественно, не все так просто: чтобы просмотреть фрагмент памяти жертвы, сперва надо привести место преступления в вид, соответствующий времени до его совершения (например, замаскировать окровавленный кусок скалы при помощи камней), и именно это потребует от игрока тщательного изучения пасторалей. Затем логику предстоит подключать снова, на этот раз — чтобы сложить воспоминания в верном порядке. Правда, пока не очень понятно, как эту задачу предстоит решать в игре.

The Astronaut сознательно держат дистанцию со многими квестами: скучные интерфейсы, инвентарь, бездумный пиксельхантинг в качестве ключевой механики — все это, по их (и не только) мнению, ужасно устарело. Персонаж достает блокнот, чтобы посмотреть список фактов, включается дополнительное меню — и сюжет резко уходит на лишний антракт, ломая цельность восприятия. Такого в детективе допускать нельзя. В игре студии вы видите на экране то же самое, что видит перед собой Пол Просперо, никакой громоздкой инфографики. Быстро ориентироваться в уже полученных сведениях помогут визуальные метафоры — акварельные надписи в определенных точках локаций и над важными предметами. Заботиться об остальном придется самому.

■■■

В культурном смысле The Astronaut определяют свою работу как сочетание бульварного романа с weird fiction — литературной мистикой вроде книг Артура Мейчена и Говарда Лавкрафта. Разумеется, для такой истории студии понадобилась мощная визуализация. В The Vanishing of Ethan Carter задействована технология фотограмметрии — снимки природы и объектов авторы воплощают в 3D-модели восхитительной точности. Художественный прием настолько воодушевил The Astronaut, что они быстро поделились эмоциями в блоге на своем сайте, выпустили пачку скриншотов, а вместо долгожданного видео с геймплеем опубликовали что-то вроде технологического демо, в котором камера резво катается среди пышных деревьев, скал и водопадов.

Любопытно, конечно, как упоительные пейзажи рифмуются здесь с потусторонним ужасом, творящимся по сценарию. Применять к The Vanishing of Ethan Carter формулировки типа «неглупый триллер» пока очень рано (создатели аккуратно сообщают любые детали и емко описывают сцены; легко подумать, что у игры будет небольшая продолжительность и разглашать многое им просто нет смысла), но назвать авторов людьми со вкусом хочется уже сейчас. ■

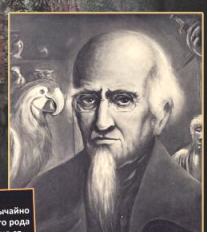
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Интерактивная драма без видеороликов или квест без лишних игровых надстроек — неважно, главное, что авторы целиком сосредоточены на сильной истории и знают, как ее вам лучше всего подать.

Процент готовности: **70%**

Дефективный детектив

Дмитрий Ежов



В ЦИКЛЕ «СПЯЩИЙ ДЕТЕКТИВ» герой предстает фигурой чрезвычайно загадочной — рассказчик (своего рода здешний доктор Ватсон) серьезно сомневается даже в его возрасте.

Холмс без кудряшек и телефона BlackBerry, как известно, сегодня любопытен лишь узкой аудитории — во всяком случае, относительно своего современника с канала BBC. Классический детектив вообще нечасто вызывает отклик у зрителей, и авторы популярных шоу объединяют его с медицинской драмой («Доктор Хаус»), экзистенциальной притчей («Настоящий детектив») или чем-то еще, позволяющим если не избежать, то оттенить ставшие уже анекдотическими жанровые тропы.

С литературным детективом нечто похожее происходило еще в первой половине прошлого века, когда в истории про сыщиков писатели часто включали weird fiction — популярные тогда благодаря Говарду Лавкрафту и Эдгару По мотивы мистического хоррора. Ступая на территорию оживших мертвецов и призраков, частные детективы искали новые методы выполнения своей работы, причем часто так и оказывались до конца бессильны перед непознанным. Разумеется, за исключением тех случаев, когда сами они не обладали сверхъестественными умениями. Давайте же вспомним некоторых необычных детективов в мировой культуре за последние сто лет.

Невинные увлечения

Увлечение оккультизмом англичанина Сакса Ромера, активно писавшего всю первую половину XX века, привело его не только к знакомству с Алистером Кроули и вступлению в ряд темных обществ. Писатель широко прославился благодаря серии книг о докторе-злодее Фу Манчи, а одна из его других программных работ, цикл «Спящий детектив», посвящена не менее выдающейся личности — эксцентричному Морису Клау. Методы Клау легко бы стали основой целой исследовательской практики (тут обращение и к артефактам Древнего Египта, и Рейхенбаху с его теорией одической силы, и к теософии Анны Безант, и некая ментальная связь с родной дочерью), хотя выглядит его рабочий процесс просто: сыщик засыпает на месте преступления, после чего его разум посещают некие откровения. Красная подушка из шелка необходима для рассмотрения «ментальных негативов» — своего рода сгустков энергии, которые образовались в результате злодеяния.

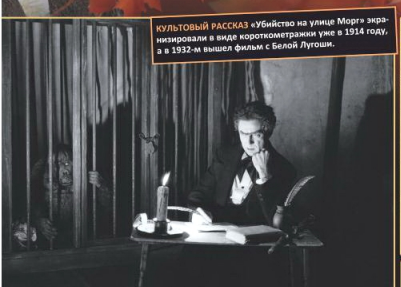
Способ очевидным образом пересекается с тем, как Просперо узнает подробности прошлого в игре, хотя подготовительных работ Клау проводит меньше (медиуму достаточно ночи, проведенной на любимой подушке; к слову, остальные подушки совершенно не годятся, так как содержат много чужеродных воспоминаний). Визуализировать ему зачастую удается тоже немногое — скажем, расследуя убийство ночного сторожа музея, он видит лишь образ женщины в белом. Впрочем, такие «негативы» Клау умеет превращать в полноценные снимки при помощи дочери, а иногда разгадка приходит и без этого.

Еще до Ромера и даже до главных работ Конана Дойла, через тридцать лет после «Убийства на улице Морг» (первого детектива По и первого классического детектива вообще), уже были попытки поместить в центр остросюжетной истории сыщика с особенной силой. В «Зеркале отуманенном» Шеридана Ле Фаню втупанным в иррациональные истории (например, убийство призраком-обезьяной) оказался немецкий доктор, способный кроме физических недугов «исцелять разум». Это был первый выход врача-психиатра в английской литературе.

Еще со злом в детективах боролись маги, телепаты, гипнотизеры и ясновидящие консультанты полиции, хотя большинство вымышленных сыщиков ничем таким не выделялись — вероятно, чтобы читателю было проще себя с ними ассоциировать. Да и интерес к сверхъестественному после Второй мировой войны пошел на спад.

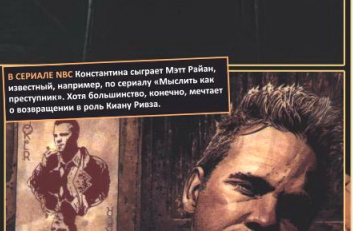
Вся правда о прошлом

Сегодня моды на оккультные детективы уже нет, хотя все еще можно увидеть стоящие вещи в жанре. К примеру, роман 2006 года «Последние 18 секунд» посвящен необычной девушке Черри, которая помогает полиции тем, что описывает последние секунды жизни убитых. Но это скорее исключение. А вот кабельные телеканалы сегодня, напротив, редко обходятся без паранормальных сыщиков. Вслед за Патриком Джейном из «Менталиста», бывшим шарлатаном и удивительно наблюдательным помощником Калифорнийского бюро расследований, на ум приходит без малого его копия Шон Спенсер («Ясновидец»), затем — экс-полицейский Уолтер Шерман («Искатель») и так далее. Среди по-настоящему экстравагантных примеров — корейский детектив Чо Ён из стартовавшего в этом году «Чо Ён — детектив, видящий призраков» (название не врет, мертвецов сотрудник полиции не только видит, но и



КУЛЬТОВЫЙ РАССКАЗ «Убийство на улице Морг» экранизировали в виде короткометражки уже в 1914 году, а в 1932-м вышел фильм с Белой Лугоши.

ГЕРОЙ «МЕНТАЛИСТА» стал одним из самых популярных супердетективов в сериалах, а актера Саймона Бейкера за эту роль номинировали на премии «Эмми» и «Золотой глобус».



В СЕРИАЛЕ NBC Константина сыграет Мэтт Райан, известный, например, по сериалу «Мыслить как преступник». Хотя большинство, конечно, мечтает о возвращении в роль Киану Ривза.

В CHEW МЫ ВИДИМ КЛАССИЧЕСКУЮ ИСТОРИЮ перерождения «маленького человека»: неприметный зануда и формалист открывает в себе уникальный талант и делает мир вокруг себя лучше.

активно пользуется их подсказками). Протагонист в «Гримм», детектив из Портленда, узнал однажды, что является потомственным охотником на чудовищ, а герой отмененного после первого же сезона «Лунного света» не только частный сыщик, но и вампир. История, в общем, повторяется: оккультный детектив стал малоинтересен в беллетристике, зато в значительной степени вытеснил классический жанр на экранах.

В ближайшее время все станет только любопытнее. Уже, например, идут работы над экранизацией бестселлера 2013 года Brilliance, в котором федерал-гений Ник Купер играючи выслеживает крупных террористов. В главной роли занят Уилл Смит, среди сценаристов значатся авторы сериала «Герои». Вообще, это фантастический триллер с элементами расследований, но фильм справедливо называть и сверхъестественным детективом, происходящим в современной Америке.

Грядущей осенью на TV стартует сериал «Константин», посвященный одному из ключевых героев комиксов издательства Vertigo (и не последнему среди персонажей DC Comics). Джон Константин — паранормальный детектив в самом полном смысле. В его венах течет демоническая кровь, он подкован в оккультизме, одет в темное длинное пальто, вечно курит и любит ради своей выгоды выслеживать опасные секты. Детективных головоломок в Hellblazer не очень много, зато есть гипноз, некромантия, вызов демонов и прочее в этом духе. Интересно, что режиссером сериала выступает автор блестящих хорроров Нил Маршалл, в то время как в проекте еще задействована часть авторов «Менталиста». Кажется, есть смысл надеяться на именно что «оккультный детектив», сочетание ужасов и расследований.

Другой персонаж комиксов, сотрудник FDA (службы, занимающейся контролем качества пищевых продуктов, лекарств, косметики и т.д.) Тони Чу, пока не стал героем ни одной экранизации, но в смысле детективных способностей он вполне конкурент Константина. Арсенал приемов Чу невелик и состоит, по сути, из одного полезного умения: герой видит историю всего, что ест. Процесс выращивания яблони или сцены убийства коров на скотобойне — в зависимости от употребляемой пищи герой каждый день невольно представляет себе самые разные события; одна лишь свекла почему-то не дает эффекта (и, конечно, это любимая еда Чу). Позже в сюжете появляются новые сибопаты (именно так авторы комикса называют людей вроде главного героя) плюс ряд по-другому талантливых личностей. Так, одна из героинь здесь умеет настолько подробно описывать вкусовые ощущения, что собеседник начинает сам их чувствовать.

Добавляет остроты тот факт, что в мире комикса Chew из-за мощных вспышек птичьего гриппа действует запрет на курицу и многие здесь то и дело стремятся нарушить закон. Скажем, пытаются воссоздать подобие мяса домашней птицы, изменяя ДНК лягушки. Герой, впрочем, распутывает дела и посерьезнее — к примеру, об убийствах. Свекольную диету ради этого он ставит на паузу, на время в рацион приходят различные части человеческих трупов. Таким образом, спустя сотню лет рабочие методы Мориса Клау перестали казаться через-чур экстравагантными — у английского сыщика дело обходилось всего-то сном на шелковой подушке. ■

ЧИСТОЕ ЗЛО

THE EVIL WITHIN

ЖАНР
ЭКШЕН, ХОРРОР
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
TANGO GAMEWORKS
ПЛАТФОРМА
PC,
XBOX 360, XBOX ONE,
PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
THEEVILWITHIN.COM
ДАТА ВЫХОДА
21 ОКТЯБРЯ 2014 ГОДА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Прежде чем прийти к привычной для нас концепции **Resident Evil 4** — испанская деревушка, одержимая голытьба с вилами и буйные ленточные черви-паразиты, — Синдзи Миками успел отбросить несколько непохожих задумок. Например, один из прототипов показался разработчикам слишком агрессивным. Resident Evil такой не стала, зато появилась **Devil May Cry**.

Другая версия, наоборот, была чересчур задумчивой. Леон Кеннеди в ней бродил по старинному особняку, светил фонариком и страдал от галлюцинаций. Пространство внезапно озарялось странным синим свечением, на героя нападали какие-то куклы, из картины вылезал анормально крепкий человек с крюком. Чтобы победить, нужно было сначала посветить на него фонарем и только потом стрелять. И эту механику придумали за несколько лет до **Alan Wake** или **Alone in the Dark: The New Nightmare**.

Понятно, что эксперименты с галлюцинациями Леона, привидениями и ожившими дослехами слегка не вписываются в тематику Resident Evil. В этой вселенной есть вирусы и паразиты, но никогда не было ничего психологического и сверхъестественного. Вот если бы Миками делал самостоятельный проект, в новой вселенной, с чистого листа, тогда да — его ничто не ограничивает и можно придумывать что угодно.

Поэтому, наверное, неудивительно, что его **The Evil Within** так похожа на «Resident Evil с привидениями». После того как мы поиграли в превью-версию несколько часов, это впечатление только усилилось.

У ВАС ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

В демке были всего две неполные главы, четвертая и восьмая, связанные общей сюжетной линией. Превью-версия начинается спокойно. Полицейский помогает врачу искать своего пациента, и они зачем-то идут в заброшенный хоспис глубоко в лесу. Хозяйство там довольно скромное — парапройка домиков, огород. Вдалеке горит костер и слышен чей-то истошный крик: местные «садоводы» поймали где-то женщину и решили растопить ее сердце. В буквальном смысле — они бросают пленницу в огонь.

Выглядят помешавшиеся колоритно: из голов торчат гвозди, лица перекошены. У одного вообще череп пробит деревянным колом. Себастьяну настоятельно не рекомендуется лезть на рожон — лучше пригнуться, тихо подкрасться к агрессивному фермеру и резануть ножом по горлу. Потом повторить то же самое со вторым. Ура, угрозы больше нет, а женщина... женщина догорает вместе с другими обугленными телами.

В домике неподалеку горит свет. «Там мой товарищ, возможно, он нам поможет», — говорит доктор и серьезно ошибается. В помещении действительно кто-то есть, но он, видимо, тоже поехал крышей. Ободрал себе половину лица, развесил повсюду окровавленные лоскутки

Доктор и Себастьян как-то подозрительно спокойно реагируют на врагов вокруг.

Призрак мужчины со странным именем Рувик постоянно докучает главному герою.

Есть подозрение, что жители деревни слишком часто подвергались сеансам карательной психиатрии.

Себастьян очень хрупкий молодой человек и вряд ли выстоит против чудовищ в честном бою.

кожи и теперь ковыряется скальпелем в мертвеце, лежащем на операционном столе.

Тут выясняется важное: Себастьян, конечно, умеет драться, но серьезно покалечить вручкопашную никого не сможет. Более того, даже с ножом в руке нападать в лоб — плохая идея, слишком уж нож неэффективен в открытом бою. Остается только огнестрел.

Тем временем фермеры у костра понемногу оклемались. Оказывается, чтобы убить врага, нужно либо прострелить ему голову, либо сжечь — для этого герой носит с собой спички. Они довольно быстро заканчиваются, но, чтобы тратить меньше, им можно найти более творческое применение. Например, поджечь сноп сена и поддать его ногой в направлении толпы, накрыв огнем всех сразу.

В конце концов в подвале соседнего дома мы находим съежившегося от страха мальчика — доктор наконец-то может вздохнуть спокойно, операция по спасению прошла успешно. И тут все вокруг заливает синий свет, из тени выходит некто в капюшоне. Доктор, кажется, знает, кто это такой, и советует Себастьяну держаться от него подальше.

МОЖНО СХОДИТЬ С УМА

Полицейского мучают галлюцинации. Вот он уже один в коридоре. Вот коридор заливают кровью, как в «Сиянии» Кубрика, вот мы уже не в коридоре, а в каком-то служебном помещении, по пояс в нечистотах. Вокруг металлические решетки, контейнеры с мертвыми телами и много-много ловушек. Мины с датчиками движения, растяжки со взрывчаткой, а вдобавок кто-то разлил горючее. Место очень неуютное, хочется покинуть его поскорее… но не выйдет. У выхода появляется все тот же человек в капюшоне. Дверь затягивается плотью, а позади из моря фекалий и крови поднимаются восемь фигур.

Аккуратный игрок наверняка обезвредил все хитроумные механизмы и снял взрывчатку со стен — а зря. Боеприпасов на весь комитет по встрече явно не хватит. Помимо огнестрела у нас есть арбалет, но для прямого боя он подходит слабо и пригождается скорее для поддержки. Отбросить противников, отвлечь или на время задержать — все, с чем не справляются пистолет и дробовик.

Можно попытаться воспользоваться окружением, но безумцы резвые и так просто заманить себя в западню не позволяют. Подвести их, скажем, к ловушке с кольями проще простого, но нужно еще отыскать и вовремя потянуть активирующий ее рычаг. Или вот, допустим, вы ждете, когда противник наступит в лужу бензина, чтобы бросить ему под ноги спичку, и вдруг один из его друзей подбирается к вам со спины, воспользовавшись тем, что вы сосредоточены на другом, и портит весь план.

Что примечательно, все стычки с обычными чудовищами в демке спланированы с тем, что Себастьяну всегда было куда убежать. Локации больше похожи на «песочницу» с разными путями прохождения. Может получиться так, что двух-трех врагов герой поочередно самостоятельно, а потом спрячется и добьет остальных скрытно.

Правда, сцены с серьезными противниками в Evil Within обычно такой свободы не дают. В одном из эпизодов Себастьян идет по длинному коридору, в конце которого располагается операционная. В ней внезапно материализуется многоногое и многорукое нечто и начинает преследовать героя. Стрелять в кошмар бесполезно, остается только бежать.

Неведомую тварь нельзя остановить, она следует по одному и тому же маршруту. Сцена целиком заскриптована, и осознание этого сильно мешает погружению. Даже тот момент из первого трейлера, когда герой, прихрамывая, бежит от маньяка с бензопилой, на деле линеен. Вы просто бежите вперед, и, пока у вас это получается, Себастьяну ничто не угрожает.

ОДИН ДОМА

В другой главе Себастьян попадает внутрь заброшенного особняка. Попутно выясняется, что в доме располагается частная психиатрическая клиника, методы лечения в которой ну слишком уж радикальные. В основном тут препарируют живых людей.

Перед носом у полицейского закрывается дверь с интересным механизмом: от нее в разные части особняка проведены три трубки. Задача нехитрая — посмотреть, куда они ведут, и постепенно открыть все три замка. На конце каждой трубки установлено жуткое устройство, которое поддерживает в сознании человеческий «препарат». Представьте голову профессора Доуэля, только с рассеченной черепной коробкой и без одного полушария мозга. Мы слушаем диктофонную запись, зондируем определенную часть мозга — глаза подопытного при этом вращаются в орбитах, — и что-то жидкое цвета клубничного варенья течет по трубе обратно к замку.

На разных уровнях сложности загадки будут немного отличаться. Разработчики пока не рассказывают, насколько сильной будет глобальная разница, но в демоверсии мы нашли сейф, в который нужно было вставить два замка и найти к ним правильный код. На легком уровне сложности достаточно найти только замки, а вот на более суровом survival пришлось решить небольшую головоломку и подобрать комбинацию цифр.

Что же до чудовищ, то на высокой сложности они успокаивают Себастьяна с двух-трех ударов и совсем не боятся ножа. Можно попытаться выбить у монстра из рук топор и размозжить гадине череп, но это тоже нужно суметь. Здоровье у героя не восстанавливается; по особняку разбросаны шприцы, но они не слишком помогают: стоит пропустить один-единственный удар, как полицейскому снова становится очень и очень плохо.

Время от времени стены дома озаряются голубым свечением — значит, скоро появится человек в капюшоне и сделает Себастьяну больно. В такие моменты нужно прятаться или бежать что есть сил. Появиться незнакомец может где угодно, а вот места, чтобы укрыться от него, есть не везде. По словам разработчиков, на уровне с особняком есть внутренний таймер и несколько триггеров: предположить наверняка, когда появится призрак, не получится. Это, кстати, касается не только его. При повторных прохождениях расстановка монстров в доме немного меняется, и если вы уверены, что в следующей комнате никого нет, и чувствуете себя в безопасности, то почти наверняка вас ждет неприятный сюрприз.

■■■

The Evil Within — словно Resident Evil, вырвавшаяся на свободу. В этот раз у Синдзи Миками развязаны руки и больше нет необходимости подстраиваться под нелепую историю с вирусами и паразитами. Зато есть возможность, как в **Code: Veronica**, сосредоточиться на особняке и его безумных обитателях (при этом не забывая о других, более интересных местах) и выдумать новых, совсем уж кошмарных монстров. Если вам тоже кажется, что после четвертой части в Resident Evil что-то пошло не так, то в The Evil Within есть все, что вам нужно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Страшная, липкая и неуютная игра, в которой вам придется выживать из последних сил. Такими могли стать новые Resident Evil, но не стали.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80

Антон Белый

TALES FROM THE BORDERLANDS
A TELLTALE GAMES SERIES

ЖАНР
Приключение
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games

МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/TALESFROMTHEBORDERLANDS
ДАТА ВЫХОДА
ЛЕТО 2014 ГОДА

МОШЕННИЧЕСТВО В ОСОБО КРУПНЫХ РАЗМЕРАХ

Когда сериал достигает пика популярности, его создатели принимаются за ответвления, приквелы и спин-оффы — как это было, например, с **Assassin's Creed**. Сейчас все ресурсы **Gearbox Software** сосредоточены на **Borderlands: The Pre-Sequel**, события которой втиснули между двумя оригинальными частями.

Но **2K Games** этого показалось мало и в рамках богатой вселенной решили создать еще и масштабную приключенческую игру. Раскрыть секреты Пандоры доверили **Telltale Games**, которые после сериалов **The Walking Dead** и **The Wolf Among Us** считаются чуть ли не лучшими рассказчиками в нашей с вами индустрии.

Старикам здесь не место

Энтони Берч, сценарист, сделал многое, чтобы Borderlands 2 стала не просто хорошим шутером, но смешным и запоминающимся приключением. Колкие диалоги, харизматичные личности и мемориальные квесты вспоминаются с улыбкой до сих пор. В какой еще игре можно накачать монстра алкоголем, чтобы он привел вас в поборовшему трезвость товарищу? Взяв за основу первую часть сериала, Берч придумал живой мир со своими законами и миллионом мелочей, которые заставили в этот мир поверить. Попутно у него даже случилась глубокая депрессия — не иначе как от титанического объема проделанной работы.

Теперь дело за Telltale Games. Они не раз доказали, что умеют рассказывать глубокие и эмоциональные истории. Недаром калифорнийская студия была неоднократно отмечена престижными видеоигровыми премиями, в том числе BAFTA. Несмотря на полярную смену жанра, есть все шансы, что мир Пандоры станет лишь глубже и детальней.

История Tales from the Borderlands начинается вскоре после событий Borderlands 2. К этому времени герои уже разобрались с Красавчиком Джеком, обезглавив его корпорацию «Гиперион» и получили доступ к карте всех сокровищ в обитаемой вселенной. Рассказчиками «Сказок из Пограничья» станут два героя, любящие приврать или наплести лишнего, — мошенница Фиона с послужным списком преступлений, которых хватит на несколько пожизненных, и Рис, простой финансист из «Гипериона».

С «империей зла» охотникам за сокровищами уже доводилось сражаться во второй части. К слову, Рис даже внешне похож на Джека — намеренно это сделано или простое совпадение, разработчики не рассказывают, но лично мы в такие случайности не очень-то верим.

Персонажами движет зашкаливающая жадность, любовь к нетри-

Классическая система разветвленных диалогов.

Мошенница Фиона. Длинный список правонарушений и злодейств прилагается.

Рис управляет андроидом «Гипериона», чтобы расправиться с одним из бандитов низкого уровня.

У обоих героев есть ассиметричные черты: у Фио — шрам над правым глазом, у Риса — кибернетический имплант вместо ока.

Лихие погони, скорее всего, будут случаться только в роликах.

ятностям и эгоизм — примерно те же мотивы, что были у главного героя **The Bard's Tale**. Рис и Фиона — коллеги поневоле, а потому вынуждены терпеть друг друга из последних сил и мириться с диаметрально противоположными суждениями практически по всем вопросам.

Из дебютного сюжетного видео мы узнаем, что парочка раскопала один из артефактов компании «Атлас», еще одной злодейской корпорации, но только из первой части. Заметив драгоценную находку, жадный до денег коммерсант Маркус Кинкейд советует не ввязываться в опасную авантюру. По его мнению, Фионе и Рису это дело не по зубам — они обычные люди, а не охотники за сокровищами, которые привыкли расправляться с сотнями врагов. Тогда как голограмма Красавчика Джека, чей труп давно обглодала местная фауна, советует наплевать на старика и «поучаствовать в этом безумии». Ведь «так много людей еще умрет!» — заливается дьявольским хохотом цифровая проекция.

Интриги добавляет тот факт, что именно «Гиперион» вытеснил «Атлас» с Пандоры, но кое-какие следы компания после себя все же оставила. И вряд ли речь идет о деньгах, один только образ Джека сулит более серьезные неприятности (перед глазами до сих пор стоит образ замученного им до смерти мэра Нью-Хэйвена).

Известно, что вдохновение авторы черпали из культового фильма Акиры Куросавы «Расемон», где впервые в кинематографе одни и те же события режиссер показал с разных точек зрения, от лица разных героев. Так и Фиона с Рисом расскажут об одном и том же, но каждый на свой собственный лад. И нет гарантий, что хотя бы одна из историй окажется правдивой. Всякий раз придется решать, кто из них меньший врунишка. Мы будем проходить сцену сначала за одного, а затем за другого персонажа, отыгрывая его собственную версию произошедшего. При этом лучшие шутки и комичные ситуации возникают из-за несовместимости характеров, превращая игру в комедию положений.

Хитростью, обманом, пистолетом

Все игры Telltale Games состоят из головоломок, QTE-событий и диалогов, в которых принимаешь важные решения. Tales from the Borderlands не исключение. Перед героями постоянно будет стоять моральный выбор: идти ли на компромиссы со своим цинизмом и жадностью или дальше ухудшать и без того запятнанную репутацию? Однако определяться придется не только между заведомо плохими и хорошими поступками, как это было в The Wolf Among Us: оторвать ли пьяному посетителю руку или оставить в покое. Появится *аморальный выбор* — условно говоря, оторвать эту самую руку или лучше все-таки ногу? Играем-то за плохишей! Впрочем, добропорядочный игрок остаться хорошим парнем сможет практически в любой ситуации.

В пилотном эпизоде, который выйдет уже этим летом, разработчики сосредоточатся на раскрытии ключевых характеров, и некоторые личности уже названы: стареющий ловелас и фальшивомонетчик Феликс, бухгалтер «Гипериона» Вон и глуповатый король бандитов Боссанова. Позднее в кадре появятся все ключевые персонажи серии, которые получат шанс проявить себя по-новому.

По словам Кевина Бранера, одного из ключевых разработчиков, игрок никогда не будет до конца понимать, что же происходит на самом деле. Об этом останется лишь догадываться по той «большой рыбе, которую доведется увидеть» (отсылка к роману Дэниела Уоллеса, в котором умирающий отец рассказывал сыну длинную и полную фантазий историю своей жизни). Уже в самом начале Фиона и Рис станут свидетелями схватки старого знакомого Zer0 с каким-то толстобрюхим злодеем. И при этом каждый останется со своим собственным мнением о случившемся. В том числе и игрок.

■ ■ ■

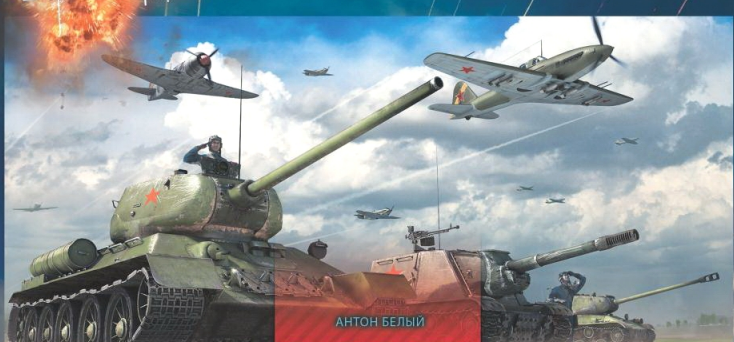
Настораживает только одно: у Telltale Games в работе аж четыре незаконченных сериала. Не слишком ли завышенные обязательства? Меньше всего хочется, чтобы Tales from the Borderlands стала жертвой переоценки разработчиками своих возможностей. И все же пока мы в их таланте рассказывать чертовски увлекательные истории не сомневаемся. ■

Отрубленные конечности как лучшее доказательство серьезности намерений.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Приключение на Пандоре с шутками для взрослых, моральными дилеммами и возможностью узнать, что стало с планетой после смерти тирана. Мы начинаем энергично бросать деньги в монитор с надеждой, что творческий союз Gearbox и Telltale позволит последней повторить успех ее главной игры — The Walking Dead. Серия Borderlands заслуживает еще одну шикарную историю.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 70%



АНТОН БЕЛЫЙ

WAR THUNDER

ЖАНР
ЭКШЕН, СИМУЛЯТОР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
GAIJIN ENTERTAINMENT

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC / MAC OS X

САЙТ ИГРЫ
WARTHUNDER.RU

ДАТА ВЫХОДА
НЕ АНОНСИРОВАНА

С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

Битва на Курской дуге вошла в историю как крупнейшее танковое сражение: два миллиона человек, шесть тысяч танков и четыре тысячи самолетов. В военных играх зачастую забывают о том, что Курская дуга — сражение не только наземной бронетехники, но еще и авиации. Разработчики из **Gaijin Enter-tainment** воссоздали эту самую битву, пусть и в меньшем масштабе, но со всеми факторами военной мясорубки — ужасом, отчаянием, страхом, танками и истребителями. Война в **War Thunder** вышла на новый уровень.

ТАНКИ НУЖНЫ

1 ноября 2013 года War Thunder исполнился ровно год, и по случаю первого дня рождения ее разработчики пообещали то, что казалось тогда невыполнимым, — добавить в игру танковые бои, а затем совместить их с воздушными сражениями. Сказано — сделано. Нам даже не пришлось ждать второго дня рождения.

В обновлении 1.41 можно поставить в свои гаражи и ангары дополнительную технику — танки, артиллерию и зенитные самоходки. Чуть позже в War Thunder собираются добавить флот с различными боевыми кораблями, а потом ввести общевойсковые бои со всеми тремя силами — авиацией, флотом и наземной техникой.

Сейчас в War Thunder представлена наземная техника двух сторон конфликта, СССР и Германии, но танки других стран будут добавляться по мере развития игры. Впрочем, даже приверед-ливым игрокам наверняка надолго хватит противостояния двух главных танковых армий Второй мировой. «Автопарк» наземной техники состоит из пяти типов боевых машин. Танки поделены на легкие, средние и тяжелые, есть более узкоспециализированная техника — САУ и ЗСУ. С артиллерией мы уже где-то встречались, а вот зенитки дебютируют в играх этого жанра впервые.

АВИАТОРОВ В БЕДЕ НЕ БРОСИМ

В зависимости от настроек танкисты War Thunder могут сражаться за захват одной («Захват») или трех («Превосходство») ключевых точек, отыгрывать сценарии исторических операций (ночная атака на Халхин-Гол, например) или просто участвовать в командном бою двух «железных сборных» с базами («Сражение»).

При высоких настройках графики от достоверности происходящего иногда учащается сердцебиение: артобстрелы выжигают местность, ПВО жарит по авиации, а самолеты летают так низко, что у танкистов есть шанс их сбить.

Введение наземной техники сделало War Thunder более непредсказуемой и глубокой в плане метагейма. Скажем, легкие танки «светляки» нужны не только для разведки, они умеют запрашивать артиллерийские удары. Позиции врагов теперь могут выдавать пилоты, передавая информацию союзникам. Буквально это означает, что танкисты не застрахованы от смерти с небес и вынуждены брать в серьезные матчи те машины, которые хорошо «бьют авиаторов».

Дело даже не в очевидном разнообразии игровых ситуаций и механик — скорее в восприятии себя на поле боя. Во время масштабных воссозданий конфликтов приходит ощущение, что твой танк попал в жерло крупномасштабного конфликта и стал частью большой операции.

Особенно хорошо это заметно на миссии «Оборона Курска». Она пока что доступна только в режиме совместных битв, а значит, без авиации никак не обойтись. Просторная карта с редкими лесами и широкими равнинами не дает нападающей команде укрыться от вражеского огня. Пока одна армия штурмует стратегические объекты с целью захвата, вторая обязана их удержать.

Армии состоят не только из авиации и танков, но и из пехотных расчетов, спрятавшихся за крупнокалиберными пушками. На поле тлеют подбитые экипажи, и копоть от дымящихся танков поднимается к небу. Происходящее больше всего похоже на танковый аналог Dota 2, только роль крипов здесь выполняют боты, которые сражаются друг с другом и готовы убить любого неаккуратного игрока. Лимит на 32 пилота компенсируется массовым участием ботов и трассерами ПВО, непрерывно обстреливающей авиацию. Происходит побоище под яростным дождем, впрочем, никто не мешает выставить в настройках перед боем один из восьми разных режимов погоды.

Кроме того, в игре предусмотрено три категории сражений.

ЗСУ ГЕРМАНИИ В ДЕЙСТВИИ. МАНЕВРЕННАЯ, БЫСТРАЯ И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНАЯ ПРОТИВ ЛЕТАЮЩИХ ЦЕЛЕЙ.

ДЖУНГЛИ ЗАЧАСТУЮ СОЗДАЮТ ОБМАНЧИВОЕ ЧУВСТВО ЗАЩИЩЕННОСТИ, НО ЗА ВСЕМИ ЭТИМИ ПАЛЬМАМИ НЕ СКРЫТЬСЯ ОТ ДАЛЬНОБОЙНЫХ САУ.

Фактически это уровни сложности: аркадные бои, реалистичные бои и симуляторные. В каждом последующем режиме правила и требования к пилоту ужесточаются — появляются дополнительные запреты на полевой ремонт, техника нуждается в дозаправке и пополнении амуниции, физика поведения танков меняется в сторону «симулятора». В общем, на любой вкус, так как в «аркадных боях» зачастую хватает кнопок движения, стрельбы и перезарядки.

Забота о физической модели чувствуется в мелочах — например, в том, что скорость вращения башни отличается от скорости вертикальной наводки, или в том, что танк не может поворачивать, взбираясь в гору, поскольку при повороте одна гусеница подтормаживает. Модель повреждений также выглядит убедительно: танк нельзя уничтожить «общими выстрелами», просто зарядив несколько раз в одну и ту же точку. Считаются критические выстрелы и ключевые пробития, которые и выводят машину из строя, так что будьте добры выцеливать критзоны у врагов.

С ТАНКАМИ У НАС НЕ ШУТЯТ!

Смущает лишь то, что комбинированные битвы с живыми людьми на какое-то время заблокировали и сейчас небеса рассекают пилоты под управлением ИИ. Пока что такой вид сражений в полной мере можно попробовать только на «Полигоне». Не стоит расстраиваться — авторы хотят дать игрокам возможность как следует изучить танки и только потом выпускать людей в общевойсковые битвы.

А изучать здесь есть что. В игре появилось свыше 70 разных танков, от легких советских Т-26 и БТ-7 до абсолютных «киллеров» вроде ИС-4М и ИСУ-152. У немцев разнообразие чуть скромнее, чем у СССР, однако все любимые игроками модели (включая линейки «Пантер», «Тигров» и сверхмощные САУ Ferdinand и Jagdtiger) уверенно дебютировали в первоначальной линейке бронетехники. Как и в случае с самолетами, у танков есть экипажи, которые необходимо покупать, развивать и тренировать. Кроме того, свою боевую машину можно персонализировать. Воевать с экипажами новобранцев особенно тяжко — из-за особенностей наводки только опытная команда способна прицелиться в двух плоскостях одновременно. Новичок умеет крутить приводы наведения только по очереди.

Танки СССР и Германии отличаются не только эмблемами, но и техническими характеристиками. Понятное дело, что эффективно играть можно на танках любой нации, однако среди танков первого и второго уровней в онлайне наметилось лидерство «немцев», у которых действительно в начале войны техника превосходила советскую. Однако разработчики из Gaijin подкрутили некоторые переменные так, чтобы Советам не пришлось сильно страдать, а уже с появлением в ангаре первых моделей Т-34 поклонники СССР смогут взять реванш у «Тигров» и прочих Pz.Kpfw IV Ausf. F1 и F2.

По личным ощущениям, топовые танки Германии все-таки в общей массе покрепче и понадежнее, а советские отвечают на их броню невероятной убойностью: у танков, названных в честь Сталина (ИС и ИСУ), наивысшие показатели бронепробития. В общем, технические нюансы стоит оставить экспертам, свыкнувшись с мыслью, что «никто не был обделен». В плане подборки техники соблюдена полная историческая достоверность — никаких мифических танков или прототипов, не выбравшихся за пределы чертежей КБ, тут нет. Максимум, на который можно рассчитывать, — трофейный М4-748 «Шерман», перекрашенный в цвета воинственной Германии.

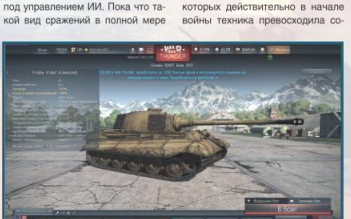
Внимание стоит обратить на ЗСУ, абсолютно новую боевую единицу. Сейчас доступны только низкоуровневые зенитки Германии — Flakpanzer I и Sd.Kfz. 6/2, на которые СССР может ответить лишь своей ЗСУ 72-К ГАЗ-ММ первого уровня. По геймплею бой на зенитной самоходке напоминает управление грузовиком из Grand Theft Auto 4, начиненным взрывчаткой, — все ЗСУ крайне хрупкие и редко выдерживают больше одного попадания, но при этом развивают достаточно высокую скорость. Неаккуратные водители могут запросто закончить бой самоподрывом, свалившись в овраг от лихих виражей. Уместно называть любую ЗСУ «стеклянной пушкой». При своей хилости она способна быстро и достаточно метко стрелять, наносить неплохой урон любым танкам одного с ней уровня, а вдобавок к этому быстро перезаряжаться и эффективно расправляться с летающими целями.

С остальными категориями танков все более-менее стандартно. ЛТ, СТ и ТТ различаются соотношением скорости, брони и мощности вооружения, а САУ обходятся без поворотной башни, как у танков, но компенсируют этот недостаток возможностью разнести с одного выстрела большинство других танков. Снайперам в War Thunder вообще живется комфортно — умелые игроки даже могут уничтожать «тяжей» на расстоянии с полутора-двух километров.

Когда-то игрокам хотелось поскорее исследовать поршневые самолеты и пересесть на реактивные, и это можно было понять. В отличие от истории с самолетами, у «наземки» такой проблемы нет. Геймплей одинаково сбалансирован как на танках низких уровней (с первого по третий), так и на сверхдорогих экземплярах четвертого и пятого уровней. Хотя, спору нет, играть на топовой технике с ее фантастическими параметрами все-таки приятнее. Жаль лишь, что содержание и развитие любого хорошего танка стоит огромных запасов внутриигровой валюты.

■ ■ ■

Одна деталь немного огорчает — малое количество карт для танковых боев. Доступно всего пять штук: солнечные джунгли с широкой прибрежной полосой, пампятная авиационным ветеранам Кубань с ее степями, таежная Карелия, пепельная река и, наконец, легендарная Курская оборона. Преступно мало! При этом к их архитектуре, дизайну или атмосферности вопросов нет, играть одновременно весело и непросто на любой из них. У разных карт есть свои достопримечательности, которые «впечатываются» в память, — к примеру, огромный, наполовину обвалившийся металлический мост на пепельной реке. ■



АНГАР И КРАСАВЧИК TIGER II ОТ МАШИНОСТРОИТЕЛЬНОГО КОНЦЕРНА «ГЕНШЕЛЬ», ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ НЕМЕЦКИХ ТАНКОВ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ. БЕРЕГИТЕ ЕГО, ИНАЧЕ ДЕНЕГ НА РЕМОНТ НЕ НАПАСЕТЕСЬ!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В открытом бета-тесте War Thunder появляются новые механики. Игра становится лучше с каждым апдейтом: с начала года проект поддерживает пользовательские моды, а вскоре разработчики введут полноценные комбинированные битвы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 80%

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT MONTREAL
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS
САЙТ ИГРЫ
WATCHDOGS.UBI.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 QUAD Q8400 2,6 ГГЦ, 6 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
INTEL CORE I7 3770 3,9 ГГЦ, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

МАКСИМ ИВАНОВ

Я ЗНАЮ, ЧТО ВЫ СДЕЛАЛИ ПРОШЛЫМ ЛЕТОМ!

WATCH_DOGS

В этом году мы стали свидетелями двух крайне любопытных событий, между которыми, если вдуматься, куда больше общего, чем может показаться на первый взгляд. **Wolfenstein: The New Order** еще до выхода многие записали в число «проходняков»: выставочные билды оставляли противоречивые впечатления — ну кому сегодня нужна игра из девяностых с аптечками и фашистами, чего вообще ждать от Wolfenstein, когда в прошлый раз его перезапустили, мягко говоря, не совсем удачно?

Прогнозы не оправдались. The New Order стал главным откровением первой половины 2014 года. Пресса и аудитория принялись в едином порыве нахваливать игру, причем так усердно, что в какой-то момент захотелось немедленно удалиться из всех социальных сетей: какое сообщение ни открой, везде Wolfenstein, расстрел немецких роботов с двух рук и какой-нибудь смешной факт из летописи постнацистского общества; про «прогнувшихся» под Третий рейх The Beatles вы, думаю, слышали — и не раз.

Дикий ажиотаж возник по понятным причинам — от The New Order ничего хорошего не ждали, а когда на тебя не возлагают особых надежд, то и спрос невелик. Впрочем, есть у такого явления и обратный эффект, который с охотой используют маркетологи: в случае успеха заранее «провальной» игры эмоции начинают бить ключом — потому что сюрприз, темная лошадка, кто бы мог подумать! Сами понимаете, легко болеть за успешные футбольные клубы, но чувства от победы какого-нибудь «Ливерпуля» не сравнятся с радостью за достижения менее известных команд.

Второе событие — сама **Watch_Dogs**. Она оказалась жертвой завышенных ожиданий. Рекламщики **Ubisoft** явно перестарались, и публика раскатала губу. В итоге проект, ставший чуть ли не самым ярким событием E3 2012, сейчас собирает всевозможные шишки — за порезанную графику (ах, дебютное демо, мы никогда тебя не забудем!), и техническое исполнение так себе, и сюжет что-то уж слишком простой. Идеальной игры никто и не требовал, но разработчики не сдержали собственных обещаний — о жанровой революции нет и речи.

Мы, признаться, тоже не в восторге — умом хоть и понимаешь, почему так вышло, а все равно чувствуешь себя обманутым. Но отбросим эмоции прочь: что бы там ни говорили, Watch_Dogs можно и нужно не только ругать, но и хвалить. Пусть игра далека от того, что гневные и беспокойные люди в интернете рисовали в своем воображении, но это все равно один из самых масштабных, продуманных и простонапросто веселых экшенов с открытым миром.

ГРАНИ БУДУЩЕГО

Чикаго будущего. Из-за волны жестоких преступлений власти города решают перейти на ctOS — операционную систему, которая будет следить за безопасностью всего населения. Чикаго превращается в настоящий технарский рай: всюду установлены умные камеры, распознающие граждан по лицам, а управление светофорами, разводными мостами и дорожными шипами максимально автоматизировано. На деле ctOS исполняет роль не бесстрастного Ока Саурона, а Большого Брата. На каждого жителя заведено досье с исчерпывающей информацией, право на свободу частной жизни грубо нарушается: телефоны прослушиваются, побыть одному не получается даже у себя дома — «операционка» сама взламывает электронные устройства и записывает самые интимные моменты, вплоть до занятий сексом с любимой женщиной. Персональные данные собираются и «улетают» на секретный сервер, вместе со всеми тайнами ничего не подозревающих горожан.

Само собой, подобный расклад устраивает далеко не всех — в борьбу с правительством вступает хакерская организация Ded Sec. Компьютерщики периодически врываются в прямые эфиры местных телеканалов и начинают вещать о правительственных заговорах, нарушении прав и цифровых уязвимостях. Дескать, раз мы взломали ctOS, то смогут и другие, только не факт, что эти другие будут так же обходительны с жителями Чикаго, ведь в руках нарушителей окажутся не только деньги, но и судьбы — в один клик банditы смогут сфабриковать уголовное дело и отправить жертву мошенничества в тюрьму.

В DedSec волновались не зря. Главный герой Эйден Пирс вместе со своим напарником Дэмионом Бренксом получили едва ли не безграничную власть — весь город оказался в их под-

Даже осенью Чикаго сбросил не всю зелень.

Точка обзора синхронизирована!

чинении. На пару хакеры воруют у заведений и корпораций, а благодаря современным технологиям им не приходится даже рисковать собой и использовать оружие — преступления проходят гладко, так, что опустевших счетов еще долго не замечают. Но однажды безупречная схема даст сбой, и во время ограбления отеля «Мерло» Пирса все-таки отслеживают. Неизвестным владельцам отеля не понравилась столь наглая попытка их обобрать, потому по душу Эйдена высылают наемных убийц, однако вместо незадачливого хакера гибнет его племянница. Тогда герой решает во что бы то ни стало найти заказчиков и заставить их поплатиться — Пирс рвет все отношения с Бренксом и превращается в народного мстителя. При помощи своего смартфона хакер подключается к ctOS и борется с бандитами, выслеживает наркокартели и предотвращает различные преступления.

ОБРАЗ ЭПОХИ

Удивительно, но мир Watch_Dogs сильно напоминает фильм «Она» с Хоакином Фениксом в главной роли. Как и режиссер Спайк Джонз, Ubisoft обошлись без летающих автомобилей, моря неона и человекоподобных андроидов, а рядовые граждане не превратились в роботов с наноимплантами, как в дешевой фантастике. Даже наоборот — и люди вроде бы те же, и нравы поменялись несильно (никаких свиданий с «операционками» тут пока нет), и проблемы схожи: «Где найти работу?», «Почему она мне изменила?», «Когда правительство начнет о нас заботиться?». Словом, привычные бытовые ситуации, мысли и разговоры. Притом вы четко понимаете — это все-таки будущее, хотя и без лишнего футуризма. Отказ от привычных для киберпанка догмат (подчеркнем, Watch_Dogs не киберпанк) сделал игру куда более реалистичной и актуальной. Учитывая, как развиваются современные технологии, скорее всего, именно так все и будет.

Отличия Чикаго завтрашнего от Чикаго сегодняшнего не сразу бросаются в глаза, разницу во времени выдают мелкие детали. Возвращаясь к фильму «Она», герои там все как один носили дурацкие шерстяные штаны с высокой посадкой, которые нам с вами кажутся смешными. Сделано это было не просто так: у каждой эпохи своя мода, и потому нередко наряды прошлых веков (парики, платья с куполообразными юбками, белые накрахмаленные носки) сегодня смотрятся нелепо. Жители виртуального Чикаго, даже сам Пирс, предпочитают пальто с характерными застежками и длинным воротом, чтобы было куда прятать лицо от пронизывающего ветра. В жизни, в общем-то, все носят плюс-минус одно и то же: клетчатые рубашки, зауженные джинсы, очки в толстой оправе. И это говорит в пользу Ubisoft — как и Спайк Джонз, французы не поленились продумать сезонные тренды.

Я ЗНАЮ О ТЕБЕ ВСЕ

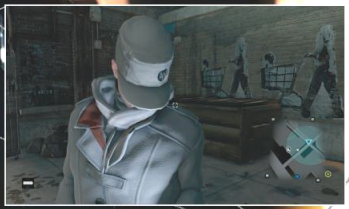
Чикаго оживает как раз благодаря таким вот мелочам — деталям, небольшим историям и микросюжетам, свидетелем которых становишься, прогуливаясь по улицам города. Смартфон Эйдена — подростковая мечта из разряда очков, надев которые получаешь способность смотреть сквозь одежду (а еще видеть страшное, как в картине «Чужие среди нас» Джона Карпентера). Мобильник Пирса не только взламывает окружение, но и считывает хранящиеся на серверах ctOS данные — программа Profiler автоматически обрабатывает прохожих и выдает подноготную каждого: одни троллят верующих на религиозных форумах, другие подрабатывают охотниками за привидениями, кто-то недавно перенес операцию по смене пола. Первые часы прохождения вы посвятите изучению незнакомцев — это, уж поверьте, увлекает не на шутку; социальный аспект, вне всякого сомнения, одна из самых увлекательных сторон игры — какие тайны обережают люди, встреченные на улице? Сразу вспоминается ажиотаж вокруг приложения Secret, в котором пользователи анонимно делятся самыми грязными секретами. Вот и Ubisoft придумали множество интересных и забавных фактов из жизни чикагцев, и их описания практически не повторяются.

Безликие NPC, которых не замечаешь в других играх с открытым миром, тут обретают характер и биографию всего за пару строчек — они уже не компьютерные болванчики, а настоящие жители города, члены общества. Это во многом меняет подход к игре, в том числе и к убийствам. Например, однажды нас атаковали полицейские, и мы по привычке начали отстреливаться, а потом заглянули в Profiler и увидели, что один из защитников пра-

Катера управляются так же неотзывчиво, как и автомобили.

Костюмы в игре не слишком красивые, все самые крутые пальто растащили на DLC — там Эйдена можно превратить в настоящего чикагского гангстера.

Игра в наперстки: победить трудно, оторваться еще сложнее.



Работы Бэнкси (граффити на заднем плане) явно не дают покоя разработчикам игр — сначала Sucker Punch, теперь вот Ubisoft.

вопорядка оказался примерным семьянином с женой и детьми, а второй недавно пережил автокатастрофу, — пальцы как-то сами отпустили курки джойстика, и мы скрылись с места преступления, никого не убив.

Watch_Dogs вообще невольно настраивает на восстановление социальной справедливости. Идешь по улице и видишь: ага, этот избивает жену, а вон тот бросил детей — таких и ограбить не жалко (деньги переводятся на ваш счет нажатием кнопки). Главный герой не Бэтмен и не Капитан Америка, он не воюет с Зеленым Гоблином и не срывает планы Лекса Лютера, но в его силах подправить кармический баланс и наказать тех, кто этого заслуживает. Эйдена логичнее сравнивать не с персонажами DC и Marvel, а с Декстером Морганом, который убивает тех, кого не могут осудить официальные власти.

Впрочем, у социальной справедливости есть и темная сторона. Watch_Dogs становится своего рода лакмусовой бумажкой для людей с психическими отклонениями и навязчивыми идеями. Энтузиасты начали выкладывать на YouTube видео, в которых выслеживают и убивают геев, мусульман, любителей хентая, трансгендеров, канадцев и переживших 9/11. Зачем — непонятно. Но нам, если честно, тревожно.

ОДИН ДЕНЬ — ОДНА КОМНАТА

Жизнь течет не только на улицах Чикаго, но и в его домах. Пирс взламывает еще и передатчики ctOS, установленные на зданиях, — с их помощью он может заглянуть внутрь квартир. А там происходит много необычного: хакер наблюдает, как мужчина ради маленькой дочки переодевается в платье (в кадре они, правда, не появляются), при виде «принцессы» ребенок заливисто смеется — смотрите, лучший папа на свете! Вот сумасшедший, считающий, что его похитили инопланетяне. Псих подглядывает в телескоп за соседями — и все-то скрупулезно записывает в дневник. В другой комнате сидящая на метамфетамине проститутка играет со своим любовником в русскую рулетку — тот, видимо, в поисках острых ощущений вручил ей револьвер и заставил стрелять. Девушка нажимает на курок раз, два, три, но сорвиголове везет — каждый раз в барабане не оказывается патрона. Ночная бабочка начинает нервно смеяться — фух, пронесло! — и бросается на кровать к своему мужчине, которого опасность только раззадорила. Не упускают Ubisoft и возможности поиронизировать над собой: сын играет в **Assassin's Creed**, рядом на диване сидит отец, который явно ничего в происходящем на экране не смыслит:

— Почему он разговаривает с парнем, которого убил?

— Ну... Это откровение!

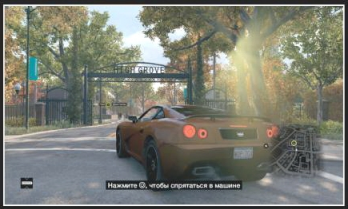
У монреальцев получается не только развлечь, но и пристыдить. Эйден получает информацию, которая совсем не предназначена для его глаз и ушей. Хакер сует нос даже в самые интимные беседы (смски, телефонные разговоры).

Создатели Watch_Dogs доносят важную мысль, которой раньше в видеоиграх почему-то не уделяли должного внимания: никогда не знаешь, что творится у других в головах. Французы показывают людей в двух состояниях — в обществе и дома, наедине с собой. И зачастую наш публичный образ сильно расходится с тем, кем мы являемся на самом деле. Watch_Dogs не ограничивается веселыми рассказами про фелляцию и застрявший в ширинке клок волос.

Ваш коллега, с которым вы постоянно видитесь на работе, милый, безобидный парень, может оказаться, допустим, каннибалом — через ctOS и не такое увидишь, мы не шутим. После этого становится как-то не по себе — вдруг через стенку от тебя живет кто-то еще более сумасшедший?

ИСТОРИЯ ОДНОГО ГОРОДА

Как остросоциальное произведение Watch_Dogs все же проигрывает **Grand Theft Auto**, хотя в этом, конечно, нет ничего постыдного — до **Rockstar** многим студиям еще расти и расти. Хаузеры создают колорит США не столько при помощи декораций, сколько опираясь на героев, каждый персонаж у них олицетворяет одну из культурных диаспор/субкультур/архетипов, населяющих Америку, — эмигранты, чернокожие, хипстеры, мелкие преступники. У Ubisoft это получилось в **Black Flag**: мечтающий о создании свободной республики флибустьер, корсар поневоле (квартирмейстеру Кенуэя такую судьбу обеспечил цвет кожи), пират, готовый на все ради золота, верные короне солдаты — вот вам и эпоха в общих чертах. В Watch_Dogs французы отразили то, как сильно люди привязаны к технике, насколько они полагаются на свои план-



При определенных ракурсах и освещении Watch_Dogs, нужно признать, выглядит отлично.

При желании Эйден может отыгрывать и антигероя: убивать прохожих, грабить магазины.

ХЬЮСТОН, У НАС ПРОБЛЕМЫ!

Гоночной частью Watch_Dogs занимались **Ubisoft Reflections** — авторы **Driver: San Francisco** и грядущей **The Crew**. Получилось спорно. Автомобили ездят как какие-то обмылки, машину совсем не чувствуешь, а при столкновениях тут запросто может случиться казус, достойный **Lada Racing Club**: например, легковушка, едва чиркнув боком, отправит громоздкую фуру в кювет. Физика повреждений недалеко ушла от **San Andreas** — авто разваливаются с неохотой, все вмятины рассчитываются по заранее прописанной модели. После четвертой и пятой GTA подобная халтура вызывает вопросы — зачем вообще нужно было нанимать отдельную студию? Ради вида из кокпита?

Технические проблемы преследуют Watch_Dogs повсюду. Тут в порядке вещей натолкнуться на невидимые стены, увидеть, как вода из гидранта хлещет сквозь дно и крышу машины или заметить отрисовываемый чуть ли не в паре метров от вас трафик (мы, если что, играли в версию для PS4). По Сети уже гуляют издевательские видео, в которых Watch_Dogs по пунктам сравнивают с четвертой GTA и первой **Mafia**, и даже им творение французов уступает по многим параметрам. Что уж после такого говорить о графике — некстгеном не пахнет даже на PC и консолях текущего поколения, на PS3 и Xbox 360 игра и вовсе выглядит как смертный грех — ничего и близко похожего на демо с E3 2012 мы так и не увидели.

шеты и мобильники (обратите внимание: почти все чикагцы идут, уткнувшись носом в собственный смартфон, — типичная для мегаполисов картина), но по пути они рассказали стандартную историю про хакеров и личную месть, не затронув важных культурных пластов.

После GTA у вас остается море впечатлений — вы словно совершили путешествие в Америку и прожили там с год, лично познакомившись со всеми представителями социума. Вы получаете приблизительное представление о том, что творилось в черных районах в 1990-х, узнаете о быте итальянских мафиози. Rockstar рисуют картину мира — карикатурную, с нарочито неправдоподобными персонажами, стараются в локальном сюжете охватить общество в целом. Хаузеры специально утрируют, чтобы характеры, конфликты и явления были заметнее в формате видеоигры.

Watch_Dogs и близко не дает таких ощущений — ты не переживаешь поездку за рубеж, а просто играешь в экшен с виртуальным Чикаго. Это не то чтобы плохо, но тотального погружения в атмосферу все-таки не испытываешь. Французам не интересны насущные проблемы переехавших сербов и нищих латиносов, они сосредоточены исключительно на Эйдене и компании. Отчасти благодаря своему культурному охвату GTA и превращается в серьезную криминальную драму, которую продолжаешь вспоминать годы спустя, а Watch_Dogs, при всей актуальности насчет слежки и техники, остается на уровне летнего блокбастера — имена героев, уверен, сотрутся из памяти через месяц-другой. И это, признаться, слегка разочаровывает. Ubisoft за последние годы сильно выросли в умении рассказывать истории, и Watch_Dogs явно не их уровень.

НЕ ASSASSIN'S CREED

Геймплейно Watch_Dogs мало похожа на Assassin's Creed. Паркур тут не особо веселый: главный герой может перемахнуть через ограду и залезть на крышу, но не стоит ждать от него прыжков веры и прочих чудес акробатики — хакер достаточно ловок, но с Альтаиром и Эцио ему не потягаться.

Потому главным оружием Пирса становится не проворность, а смартфон. С помощью мобильника мститель вытворяет немыслимые вещи. Тут Ubisoft не подкачали, все совсем как в дебютном трейлере: Эйден нажатием одной кнопки устраивает блэкаут — свет во всем районе гаснет на несколько секунд, и компьютерщик, воспользовавшись суматохой, скрывается из виду.

Но даже если противники все-таки бросаются в погоню, их ждет множество неприятных сюрпризов. Как мы уже писали выше, ctOS взяла на себя основные муниципальные функции, и Эйдену ничего не стоит испортить светофор и вызвать аварию на перекрестке. С самыми назойливыми преследователями хакер не церемонится — как насчет газовой трубы, взрывающейся прямо под чужими машинами? Не отцепились? Тогда вот вам дорожные шипы, преграждающие путь. И это их не остановило?! Что ж, в ход идут разводные мосты. Высчитав время, антигерой отправляет упрямцев на дно реки, прямо в искореженных автомобилях.

Хакерские способности здорово освежают погони, делают их веселее и динамичнее — такого не испытаешь ни в одной GTA. Правда, и тут Ubisoft умудрились подпортить удовольствие тем, кто внимательно следил за игрой: почти все возможности смартфона французы «проспойлерили» в трейлерах и дневниках разработчиков. Потому технофокусы воспринимаются уже как нечто обыденное, вау-эффекта не происходит.

ПАРАНОРМАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ

Пирс хоть и кибервзломщик, но и он хватается за оружие. Действовать хакер предпочитает издалека. Схватки с врагами напоминают сцены из фильмов ужасов, где злые силы пугают жертв разными пакостями — неожиданными хлопками дверей, разбитыми стеклами, резкими звуками. В Watch_Dogs в роли невидимого полтергейста выступает сам Эйден.

К стрельбе Пирс переходит далеко не сразу, первым делом он подключается к доступным камерам и осматривает местность; при помощи активных предметов (водонапорные вентили, автомобильные сигнализации, грузоподъемники) хакер привлекает внимание противников и заманивает их в нужные точки, чтобы, допустим, взорвать рядом с охранниками электрический щиток и по-быстрому с ними разобраться. От сходящих с ума приборов частники теряют рассудок, начинают чертыхаться и озираться по сторонам, будто и вправду испугавшись разгневанного призрака. Со стороны выглядит ничуть не хуже очередного «Паранормального явления». Простор мысли никто не ограничивает: активируйте гранаты на поясах вра-

Одна из мини-игр: вам нужно незаметно обогнуть сторожевых роботов и отключить генераторы, источающие тьму.

В игру попало множество достопримечательностей реального Чикаго.

Традиционное соревнование чикагцев — кто кого перепьет.

Если прохожие начнут звонить в 911, их всегда можно запугать.

гов, отвлекайте их смсками («Чувак, твою тачку сперли!»), можете даже сесть в автомобиль и передавить оставшихся бандитов.

По духу Watch_Dogs очень близка к Blacklist: вы так же крадетесь и хитрите. Разве что у Эйдена больше ресурсов и под плащом он носит целый арсенал. Стреляет народный мститель на удивление метко, вопреки всем стереотипам о программистах, а оценивает обстановку не хуже Макса Пэйна. В адреналиновом порыве герой выхватывает оружие — игра переходит в режим слоу-мо, и все вокруг тут же замедляется. Особенно круто это выглядит во время дождя — капли буквально застывают в воздухе (к слову, «концентрация» работает и при езде на автомобиле, все как в GTA 5). Но вот беда — в перестрелках Watch_Dogs превращается в обыкновенный шутер с укрытиями, не лучше и не хуже остальных. Однако Пирс выдерживает еще меньше пуль, чем Сэм Фишер, и потому ошибки обходятся куда дороже, отчего стелс-вылазки становятся в разы интереснее (на высоком уровне сложности враги лишают вас жизни чуть ли не взглядом).

В Watch_Dogs даже рядовые квесты могут обернуться увлекательной миссией с непредсказуемым концом. Представьте, что Эйдену нужно проникнуть в гнездо контрабандистов, прячущихся на многоуровневой автостоянке, а затем найти и обезвредить (не убить!) одного из преступников. Сперва все идет как по маслу: Пирс, пользуясь то техническими уловками, то пистолетом с глушителем, прорывается на верхний этаж, где и находится его цель. В последний момент компьютерщика замечает жертва; бандит прыгает в фургон и уезжает, сбив незадачливого хакера. Мститель хватает ближайшую машину и отправляется в погоню — нужно настичь врага, вывести из строя его фургон и, как только цель станет убегать, оглушить. Казалось бы, ничего необычного, если бы не одно «но»: исход миссии зависит не от скриптов, а от ваших действий, в том числе и от оплошностей. Если бы хакера не увидели, цель можно было бы устранить по-тихому, сэкономив время на погоне.

БЕС В ДЕТАЛЯХ

Над сюжетными заданиями Ubisoft поработали на совесть — вас часто ставят в необычные ситуации, заставляют думать, приятно удивляют постановкой. Например, в какой-то момент Эйден попадает в тюрьму; чтобы выбраться, вам нужно хакнуть дверь, ведущую в камеру, а затем прокрасться мимо охраны. Эпизод заканчивается стремительной перестрелкой с патрульными в прачечной. В руках у народного мстителя один дробовик, враги прибывают один за другим, но компьютерщика не так-то просто застать врасплох: тюремщики, получив заряд дроби в грудь, отлетают куда-то в сторону — на мгновение забываешь, что перед тобой игра про информационные войны, а не какой-нибудь боевик с Арнольдом Шварценеггером. Но до чего же, черт возьми, круто!

Другой пример — эпичная перестрелка у отеля. Противники вычислили убежище Пирса, и тому с боем приходится прорываться к свободе, пока на место подъезжают все новые и новые участники. На стоянке перед ночлежкой полно интерактивных предметов и припаркованных автомобилей, и потому даже небольшой взрыв поднимает целочку других — мгновение, и вот уже вся площадка полыхает рыжим огнем, слышны стоны и крики охваченных пламенем бандитов. А уж когда наемник, чью гранату вы только что хакнули, отбрасывает ее в сторону собственных товарищей, а те не успевают спрятаться, на лице появляется злорадная улыбка. Технологии — сила! В такие моменты создается впечатление, что у главного героя в руках не смартфон, подключенный к ctOS, а пульт с кнопкой «сделать круто». К сожалению, примерно с середины прохождения миссии начинают повторяться, а динамика проседать, но даже во второй половине игры вас ждет немало запоминающихся сцен — допустим, цифровое проникновение в жилой комплекс, находящийся под крылом преступной группировки.

Рисуя картину загнивающего гетто, Ubisoft не скупятся на шокирующие детали. Вот в коридоре женщина орально ублажает одного из бандитов в обмен на дозу — плевать, что люди смотрят, главное — достать еще. Как только дама заканчивает, голодворез уходит, а наркоманка, совсем потерявшая лицо, кидается к кинутому ей пакету и, кажется, начинает что-то втирать себе в десны, после чего нервно закуривает. Тут же Profiler подсказывает: по профессии она воспитательница... Несколькими этажами выше уже другой бандит занимается сексом со своей женщиной, которая сбежала из центра реабилитации. Еще один кадр: двое преступников ведут третьего парня под дулами пистолетов, отвешивая тому затрещины. Задолжал? Наступал? За-

Эйден только что при помощи своего смартфона взломал гранату на поясе этого бандита — фургон взлетел на воздух вместе с преступником.

А вот пример мультиплеерной схватки. Наш противник насылает на Эйдена полицейские вертолеты.

РАЗРЕШИТЕ ВЛОМИТЬСЯ

Мультиплеер Watch_Dogs, о котором так много говорили разработчики, скорее разочаровывал — полноценного сплава сингла и сетевого режима не случилось (но мы все еще ждем **Destiny** и **The Division**!). Если вам вдруг захотелось выкрасть данные у живого игрока, придется сначала высидеть утомительно долгий матчмейкинг, а затем еще и вытерпеть тридцатисекундную загрузку, за которую вас перекинут поближе к жертве. Реализация сильно напоминает мультиплеер Assassin's Creed: Пирс прячется в толпе и загружает вирус на смартфон противника, пока тот, используя Profiler, пытается вычислить и убить вас. Прятки, к сожалению, быстро надоедают; надолго режима не хватит.

Зато вы в любой момент можете погоняться с другими игроками. С местной физикой авто это, может, и не так интересно, однако управление ctOS в мультиплеере никто не отменял — соперники так и норовят взорвать под вами газовую трубу или подловить на дорожных шипах. В итоге удовольствие получаешь не от заездов, а от духа соревнования и мухлежа — развести мосты прямо перед носом противника дорогого стоит.

Пожалуй, чуть ли не самым занятным пунктом мультиплеера стало приложение ctOS Mobile для iOS и Android, в котором вы также соревнуетесь с живыми игроками. В вашем распоряжении все прелести городской «операционки» плюс силы правопорядка, и вы можете насылать на нарушителя копов и полицейские вертолеты. Ваша задача — поймать негодяя (или же помочь товарищу уйти от погони). Накал страстей в этом режиме не меньший, чем в гонках, особенно если вы играете с человеком, сидящим с вами в одной комнате, уж очень забавно наблюдать за реакцией, когда его прижимают к стенке.

хотел сбежать? Впрочем, не так уж это и важно, обитателей комплекса объединяет одно — они отвергнуты обществом и никому не нужны, никакая ctOS их не спасет. Клара, помощница Эйдена, при взгляде на ужасы чикагского гетто невольно удивляется:

— Тут действительно кто-то жил?

— Да. И умирал.

ТУДА И ОБРАТНО

Но оставим сюжетную кампанию в стороне, основное веселье происходит в открытом мире. Структурой он сильно напоминает другие игры Ubisoft. По такому же принципу работает и Assassin's Creed, и Far Cry, поэтому многое зависит от того, как вы относитесь к захватам вышек и вороху мелких, но увлекательных поручений. Попав в виртуальный Чикаго, чувствуешь себя настоящим туристом — попробовать хочется все и немедленно: покер, наперстки, игры на выпивание, угон автомобилей, поиск аудиологов, войны с контрабандистами, цифровые наркотики (тут Ubisoft резко включают **Saints Row** — в виртуальных трипах Эйден прячется от роботов, прыгает с цветка на цветок, наматывает на покрышки демонов в местном клоне **Carmageddon** и обстреливает чикагцев из огромного механического паука).

Доехать до пункта назначения без того, чтобы не свернуть в какой-нибудь переулок, попросту невозможно, все время отвлекаешься на побочные задания. Даже когда твердо решаешь прокатиться до миссии, постоянно переключаешься на побочные задания — чекинишься рядом с видными достопримечательностями (в Watch_Dogs есть свой аналог Foursquare), взламываешь вышки ctOS, выполняешь расследования. И не потому, что хочешь, а потому, что «по пути ведь, близко!». Один побочный квест перетекает в другой, и вот ты обнаруживаешь себя за тридевять кварталов от начальной отметки, не понимая, что сейчас произошло, — собирался же продолжить сингл, а в итоге три часа потратил на совершенно отвлеченные вещи!

В бурную жизнь Чикаго погружаешься с головой, и на сюжет переключаешься с огромной неохотой. Зачем, когда кругом столько интересного? От открытого мира в Watch_Dogs не оторваться. Игру нам нужно было пройти за четыре дня (из-за E3 номер сдавался в сильной спешке, а копию мы получили чуть ли не в последний момент), и три из них мы потратили на изучение подворотен гангстерской столицы, раз в пару часов вспоминая о сюжете. А все из-за того, что Чикаго получился невероятно уютным, оттого и проводить время за выполнением сторонних квестов вдвойне приятно. Видно, что игру все-таки планировали выпустить еще в ноябре прошлого года: в Watch_Dogs царит самая настоящая осень. Огненно-рыжие деревья, опавшая листва, чуть жухлая трава, солнце, чьи лучи уже не греют, — романтика!

ПСЫ НА ВЫГУЛЕ

Ubisoft хлопочут над игроком как над важным чиновником, который заглянул в провинциальный городок, стремясь все-все показать, увлечь. Каждые тридцать секунд в игре что-нибудь да происходит: то к вам вломятся живые игроки, то где-то неподалеку произойдет преступление, то Эйден перехватит информацию о картеле контрабандистов. Watch_Dogs напоминает вихрь, который подхватывает вас и начинает раскручивать с дикой силой, ни на минуту не сбавляя ритм, — по количеству событий на минуту экранного времени игра затыкает за пояс даже Grand Theft Auto 5. Довольны останутся и любители «зачистить» карту целиком, и те самые туристы, которые попробуют каждое побочное задание разок-другой и бросят, — развлечений так много, что, даже если не возвращаться к уже отсмотренным квестам, мини-игр все равно хватит на долгие часы.

Но самое крутое то, что любое ваше действие так или иначе влияет на развитие героя, поэтому зачистка карты приносит прямую пользу. Никто не запрещает идти строго по сюжету, но чем больше перков вы откроете, тем веселее будет играть. Как следует прокачавшись, можно вообще отказаться от каких бы то ни было перестрелок и решать все при помощи смартфона и взаимодействия с техникой на расстоянии.

■■■

Watch_Dogs помешало множество факторов: явно затянувшийся срок разработки, выпуск игры на всех платформах, необкатанная концепция. В случае Ubisoft правило «первый блин комом», кажется, на сто процентов верно — схожая история произошла и с Assassin's Creed, и с **Far Cry 2**. Так или иначе, французы, как ни один другой издатель, прислушиваются к мнению аудитории — и к неизбежному сиквелу (шутка ли, в первый день было продано свыше четырех миллионов копий!) непременно все поправят. Ну а пока перед нами не гениальная, а просто интересная игра, которую, если забыть об обмане и всех ее шероховатостях, есть за что любить и ненавидеть. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ — НЕТ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ — НЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ — НЕТ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ — ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

Самая масштабная, но не самая интересная игра Ubisoft. В ходе разработки французы пожертвовали слишком многим, чтобы говорить о революции и прорыве в жанре.

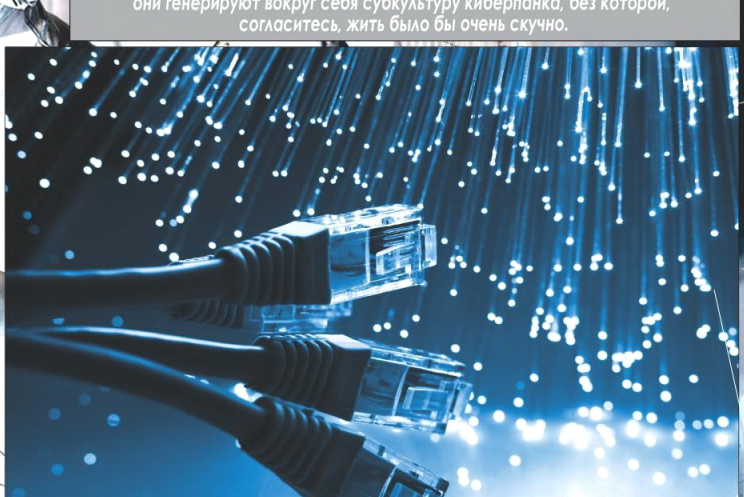
ГЕЙМПЛЕЙ:	8
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	8

РЕЙТИНГ 8,0 ОТЛИЧНО

Святослав Торик

ЛЮБОВЬ ИДЕТ ПО ПРОВОДАМ

Гениальные программисты, системные администраторы и взломщики существуют не только в произведениях Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга, но и в нашей с вами реальности. Как и с прочими гениями, обычные люди не очень-то доверяют компьютерным ботаникам, но именно они генерируют вокруг себя субкультуру киберпанка, без которой, согласитесь, жить было бы очень скучно.



ДЕЛО #1: ТЕРРИ ЧАЙЛДС

Город — это десятки сетей. Улицы переходят одна в другую и дружат перекрестками; метрополитен изрыт взаимосвязанными ходами; содержимое канализационных труб из центра города и его окраин встречается у стоков; телефонные провода держат связь через АТС; светофоры подмигивают автомобилистам, обеспечивая «зеленые» проспекты из одного конца города в другой. Обеспечивать их работу — гигантский, непосильный для человека труд, но плевое дело для его кремниевого друга. И порой эта дружба сильнее, чем сами люди.

Сан-Франциско — крупный культурный, финансовый и технологический центр США. Здесь в конце семидесятых открыли залежи высоких технологий (и назвали Кремниевой долиной), в этих местах родился и вырос мыльный пузырь доткомов, в этом же городе в 1996 году был принят стратегический план по внедрению высоких технологий в управление городом. Понадобилось десять лет и несколько неудачных попыток, прежде чем система FiberWAN, объединившая разрозненные сети управления городскими сервисами, была наконец-то включена в розетку. Главным архитектором проекта был некто Терри Чайлдс, сертифицированный инженер по межсетевым технологиям Cisco (на тот момент по всему миру такого уровня специалистов насчитывалось около 16 000).

Чайлдс потратил на FiberWAN пять лет своей жизни. Будучи самым продвинутым системным администратором во всем технологи-

Терри Чайлдс был приговорен к четырем годам тюремного заключения и штрафу в 1,5 миллиона долларов (из них $900 000 — оплата счетов за попытки мэрии восстановить пароли).

На протяжении двух недель компьютерная система управления этого прекрасного города оставалась без технической поддержки.

ческом департаменте Сан-Франциско (DTIS), он самостоятельно разработал принцип объединения сетей, каждую из которых писали в разное время разные люди на разных технологиях. Терри рассматривал FiberWAN как своего рода арт-проект (что неудивительно для Мекки художников, дизайнеров и музыкантов) и даже умудрился получить копирайт на архитектуру своей компьютерной сети.

Как и положено гению, Чайлдс был невысокого мнения о своих коллегах. Он не доверял никому пароли от всех маршрутизаторов (главные узлы городских сетей) и был фактически единственным системным администратором на несколько сотен роутеров и серверов. С другой стороны, он был на связи 24 часа в сутки без обедов и отпусков, что как бы нивелировало проблему. В самой DTIS на такое положение дел смотрели сквозь пальцы: нет смысла чинить то, что работает. Так было до 20 июня 2008 года, пока в дата-центре департамента не появилась женщина.

Джина Пьеролде тоже была инженером и системным администратором. Успешно проработав три года над проектами для Министерства Юстиции Калифорнии, она наконец-то получила повышение — теперь в качестве менеджера по системной безопасности она должна была возглавить непосредственное управление городской сетью Сан-Франциско. И первым делом Джина взялась за аудит. Вот только Терри об этом никто не сообщил.

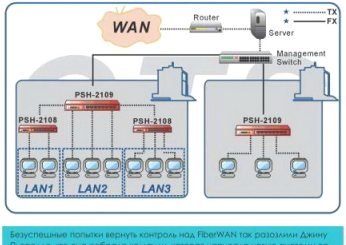
Источники описывают тот день так: явившись в дата-центр, Чайлдс обнаружил там Пьеролде, которая увлеченно расспрашивала сотрудников департамента о FiberWAN — о его, Чайлдса, системе, о его, Чайлдса, детище, о ЕГО ПЯТИ ГОДАХ БЕСПРЕРЫВНОГО ТРУДА. Обладая параноидальным характером, Терри воспринял женщину как угрозу. Он вытащил мобильный телефон и начал ходить за ней по пятам, непрерывно фотографируя ее и периодически преграждая путь. Джине ничего не оставалось, кроме как запереться в одном из кабинетов и позвонить своему боссу. Тот связался с Терри и убедил его покинуть здание.

Позже Чайлдс рассказывал, что Пьеролде на самом деле обыскивала ящики его сотрудников и даже забрала жесткий диск из одного компьютера. Но начальство не стало слушать своего главного специалиста и потребовало выдать логины и пароли от маршрутизаторов. Терри отказался и был тут же отстранен от работы. Через три дня его арестовали, а дом и рабочие помещения тщательно обыскали. Но заветную бумажку с паролями так и не нашли.

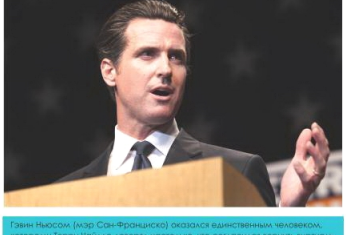
Лишь через две недели после увольнения, когда к мятежному системному администратору в камеру пришел сам мэр Сан-Франциско, пароли оказались в руках DTIS. Тринадцать дней город обходился без технической поддержки, и как знать, что могло случиться за это время? Молния могла ударить в трансформатор, вызвав короткое замыкание и перегрузку систем; ураган мог снести контрольные вышки, оставив без управления важные сервисы; любая техногенная катастрофа, пока Чайлдс находился за решеткой, могла сработать против бюджета города эффективнее Годзиллы и Кинг-Конга, вместе взятых. Забавно, что самый крупный ущерб городу нанесла сама Джина Пьеролде: по ее указанию всем VPN-сервисам были принудительно изменены пароли, из-за чего сотрудники не могли какое-то время подключиться к нужным сетям.

Практически все бывшие начальники Терри, кроме его босса из DTIS, высказались в том духе, что Чайлдс — профессионал и ревностный паладин своего дела. Он бы никогда не нанес урон своей же системе и не попытался извлечь выгоду из своего положения, а что у него пять модемов на рабочем месте открыты на входящие звонки и настроены на обход систем безопасности и журнала событий — ну так это нормально для круглосуточного сисадмина.

Главное ведь что? То, что у Чайлдса все под контролем. Было. А у города не было.



Безуспешные попытки вернуть контроль над FiberWAN так разозлили Джину Пьеролде, что она собрала команду, которая написала новую систему организации городских сетей.



Гэвин Ньюсом (мэр Сан-Франциско) оказался единственным человеком, которому Терри Чайлдс доверял настолько, что согласился вернуть виртуальные ключи от города.

ДЕЛО #2: КЕВИН МИТНИК

Иногда, чтобы получить доступ к информации, нужно взламывать не компьютер, а человека. Секретарша убедит приятный голос, менеджера — уверенный тон, системного администратора — прекрасное владение терминологией. Владея пачкой наиболее распространенных паттернов общения, можно получить любую информацию. А кто владеет информацией — тот владеет миром.

В середине девяностых, когда тема хакинга и киберпространства была модна как никогда, центральной фигурой в среде взломщиков стал американец Кевин Митник. Несмотря на легенды и выдумки, окутывающие его личность, он действительно совершил череду головокружительных подвигов, которые и сейчас кажутся обывателю чем-то невозможным: к примеру, Кевин умел выяснять пароли, просто разговаривая с незнакомыми людьми по телефону. Еще во время учебы в школе и колледже его деяния стали причиной принятия новых законов о несанкционированном доступе к компьютеру в некоторых штатах.

В основном Кевин специализировался на фрикинге — вмешательстве в работу автоматизированных телефонных сетей. Он мог обеспечить себе звонок в любую часть света за счет компании, поставить на прослушку телефонную линию, подключиться к любому рабочему компьютеру, а с появлением мобильных телефонов Митник научился маскироваться под другого абонента сотовой сети. Немалую долю времени занимал и «традиционный» хакинг: чтобы получить доступ к исходникам операционных систем или руководствам по новейшим технологиям, ему приходилось пользоваться малоизвестными дырками в операционных системах, устанавливать бэкдоры и самодельные патчи.

Вот несколько характерных отрывков из автобиографии Кевина Митника «Призрак в Сети». «Принципиальная тактика была простой. Прежде чем заняться социальной инженерией с определенной целью, нужно все разузнать. Необходимо собрать данные о компании, о том, как работает конкретный отдел или служебное подразделение, каковы его задачи, к какой информации имеют доступ сотрудники отдела. Нужно узнать стандартную процедуру подачи запросов, кому и куда они обычно подаются, при каких условиях оператор выдает желаемую информацию, а также изучить сленг и терминологию компании».

«...затем позвонил в полицейский участок Ван-Нюйс, сказал, что я из DMV и составляю новую базу данных. «Ваш код запроса 36472?» — интересуюсь я.

«Нет, 62883», — отвечают мне.

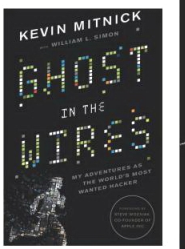
Я понял: этот прием очень часто срабатывает. Если вы требуете какие-то конфиденциальные данные, у людей возникают подозрения. Однако если вы притворяетесь, что такая информация у вас уже есть, и даете им заведомо неверные данные, то они просто поправляют вас и тем самым выдают необходимую информацию».

«Позвонив в компанию U. S. Leasing, которую я выбрал своей целью, попросил соединить меня с компьютерным залом. Убедился, что говорю с системным администратором, и сказал: «Это [вымышленное имя, которое пришло мне на ум в тот момент] из службы поддержки DEC. Мы обнаружили серьезнейшую ошибку в вашей версии RSTS/E. Вы можете потерять данные». Это очень мощный социально-инженерный прием, так как страх потерять данные огромен, а перед его лицом люди без колебаний готовы с вами сотрудничать.

Достаточно сильно напугав администратора, я сказал: «Мы можем поправить вашу систему, не нарушая никаких серьезных рабочих процессов». На этом этапе парень, иногда и девушка, с радостью и нетерпением давал мне номер дозвона и доступ к учетной записи системного администратора. Если же я сталкивался с каким-либо сопротивлением, то сразу же говорил: «Хорошо, мы свяжемся с вами по электронной почте». Затем я переходил к следующей цели».

Системный администратор U. S. Leasing дал мне пароль для доступа к своему аккаунту без всяких сомнений. Я вошел, создал для себя новый аккаунт и добавил в операционную систему специальную лазейку (бэкдор) — программный код, который позволяет мне тайно войти в систему в любое время, когда я захочу».

На похождениях Кевина Митника успели нажиться практически все причастные: журналист и одно из жертв хакера написали книгу, по которой тут же поставили отстойный фильм.



Сам Кевин после отсидки наверстал упущенное — написал две книги об искусстве социального инжиниринга, а его автобиография выдержала несколько переизданий и успешно продается до сих пор.

Принципиальным кредо Митника, как и большинства хакеров, было «НЕ НАВРЕДИ». Ради своей цели он никогда не подставлял и не обманывал людей (хотя самого его не раз предавали дружки-хакеры), не продавал найденное, не нарушал заведенный порядок вещей. Получив доступ к системе, он не вмешивался в ее работоспособность — хакеру были нужны файлы, а не хаос. После первой отсидки в колонии для несовершеннолетних в 1981 году Кевин должен был указать в документах на освобождение, чем он планирует перестать заниматься на свободе. Юный взломщик написал: «Я не буду заниматься темным хакингом». К сожалению, это не спасло его от преследования ФБР, обвинений в многомиллионном ущербе и от нескольких лет тюрьмы.

Сейчас у Кевина своя фирма, которая занимается «этическим хакингом». По сути, это то же, что Митник делал до тюрьмы, только легально и за деньги.

Не каждому компьютерщику в своей жизни довелось побывать в списке самых разыскиваемых граждан США.

ДЕЛО #3: РОБЕРТ МОРРИС

Любопытство может сгубить кошку, лишить носа или ускорить процесс старения. Но без любопытства мы до сих пор бы охотились на мамонта и жили в пещере. Отринуть соблазн невозможно — нормальный человек не успокоится, пока не выяснит, почему падает яблоко, зачем светит солнце или, например, сколько компьютеров подключено к Всемирной сети.

Роберт Моррис никому не желал зла, о чем он заявлял неоднократно. В том числе и в апелляции, поданной в суд после того, как его признали виновным в нарушении закона о компьютерном мошенничестве и нанесении ущерба на $53 000. Суд поверил в его благие намерения, но поскольку программа Морриса использовала несанкционированный доступ и дыры в операционных системах (он намеренно ее так запрограммировал), то все же приговорил ее автора к условному сроку, нескольким сотням часов отработки и штрафу в $10 050. Такова была цена вопроса, ответ на который пытался найти первокурсник Корнельского университета Роберт Моррис 2 ноября 1988 года: сколько компьютеров объединено в международную сеть Интернет?

Программа Морриса была довольно сложной, состояла из 99 строк кода и, если вкратце, работала так: небольшая ее часть («зацепка») могла запускаться на любой версии UNIX. Попав на компьютер, «зацепка» выкачивала два варианта основной программы, заточенные под наиболее популярные тогда версии UNIX, и запускала их по очереди — если не подойдет одна, то может сработать вторая. В любом случае после попытки запуска оба файла и следы их пребывания в системе удалялись с диска.

Успешно поселившаяся в памяти программа Морриса в первую очередь проверяла, нет ли на этом компьютере ее копии (Роберт допускал такую возможность). Если эксклюзивность программы была подтверждена, она выуживала адреса компьютеров, а также логины и пароли, затем осматривалась в поисках одной из нескольких известных Моррису уязвимостей UNIX, позволяющих передать «зацепку» на следующий компьютер с помощью найденных адресов и пользовательских данных. Далее см. пункт 1.

Программа с таким поведением классифицируется экспертами как «червь». Происходит это название из одного фантастического рассказа, да и Моррис был не первым, кто создавал такие самораз-множающиеся программы-путешественницы. И никаких проблем у него не было, если бы в своем стремлении к совершенству Роберт не встроил механизм защиты от слишком бдительных компьютерщиков. При проверке копии, даже если ответ был положительным (его как раз и мог эмулировать опытный системный администратор), в одном случае из семи «червь» все равно запускал еще один процесс изучения системы. Именно из-за этого, по некоторым оценкам, 10% компьютеров, подключенных к Сети 2-3 ноября 1988 года, оказались загружены настолько, что вызвали тревогу у мирового сообщества системных администраторов.

Следов Роберта могли и не найти: в исходниках ничто не указывало на Морриса, сам «червь» не связывался с его компьютером, да и запущен он был не в кампусе родного университета, а в недрах Массачусетского технологического. После известий о том, какой разрушительный эффект вызвала его программа, Роберт пытался объяснить системным администраторам, как избавиться от «червя» (из-за перегруженности сетей его сообщение так и не дошло). Окончательно сдаться полиции его уговорил отец — старший научный сотрудник в АНБ и, кстати, один из разработчиков той самой операционной системы UNIX.

Комиссия Корнельского университета, рассматривавшая дело Морриса, подытожила его заявлением:

«Это не просто акт проникновения на частную территорию, аналогичный блужданию по чужому дому без разрешения (но и без намерения нанести урон). Более подходящая аналогия — езда на гольфмобиле в дождливый день по чужим домам. Водитель мог вести машину аккуратно и не затронуть ни единого предмета, но очевидно, что грязь с колес попадет на ковры и владельцам домов придется изрядно потратиться, чтобы навести чистоту».

Что, впрочем, не помешало Роберту Моррису всего через десять лет получить должность профессора электромеханики и компьютерных наук в Массачусетском технологическом институте.

Отбыв наказание, Роберт Моррис применил свои навыки в верном направлении — основал фирму по производству интернет-магазинов и вскоре продал ее за $48 млн.

Перед поступлением в Корнельский университет Роберт Моррис закончил Гарвард со степенью в гуманитарных науках. Следуя девизу этого университета, в своих изысканиях он интересовался только истиной.

Роберт Моррис-старший, вероятно, сильно пожалел о том, что недостаточно хорошо научил сына программировать сложные программы шпионского характера.

ДАТА ВЫХОДА
20 МАЯ 2014 ГОДА

ЖАНР
ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
MACHINEGAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
WOLFENSTEIN.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2,66 ГГЦ, 3 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I7 QUAD 2,8 ГГЦ, 4 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

ЯН КУЗОВЛЕВ

БЫТЬ УИЛЬЯМОМ БЛАЖКОВИЧЕМ

Wolfenstein 3D — штука, во многом определившая жанр шутеров и сделавшая его популярным. Что важнее, в игре хоть и обозначен, но совсем не раскрыт главный герой — Уильям Джозеф Блажкович. Голый торс, пулемет в руках, под ногами распластался мертвый фашист; Би Джей профессионально устраивает для эсэсовцев бесплатные путевки в Вальгаллу, и больше о нем ничего не известно.

Ты бежишь по лабиринту, ищешь секреты, стреляешь в патрульных СС и постоянно держишь в голове мысль: зачем вообще придумывать персонажа для такой нехитрой игры? Кажется, больше внимания в Wolfenstein 3D уделили фашистам и соответствующей атрибутике — тут и Гитлер в экзоскелете, и комнаты-свастики, и даже песня Хорста Весселя в главном меню.

Следующие выпуски Wolfenstein будут про технологически развитый и овладевший оккультными знаниями Третий рейх, а Блажкович, вместо которого вполне можно придумать какого-нибудь безымянного персонажа, продолжит убивать уберзольдатен и зомби дальше.

ЗНАЕШЬ, ЧТО Я ДЕЛАЛА, КОГДА ТЕБЯ НЕ БЫЛО?

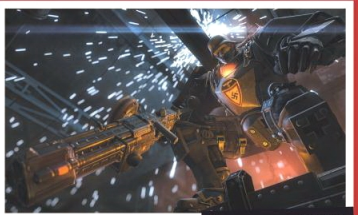
В **Wolfenstein: The New Order** у Блажковича появляется сознание, он становится вполне себе полноценным персонажем, начинает задумываться об ужасах войны и сразу оказывается в эпицентре событий.

Союзники готовятся к решающей атаке крепости ученого Вильгельма Штрассе. На карту поставлено все. Отсечь голову змее, которая стоит за технологическим прогрессом рейха, и, считай, победа в кармане. Не выполнишь задачу — страшно даже представить, что случится со всем миром.

План с треском проваливается. Отряд попадает в плен к Вильгельму. Инфернальный ученый развлекается с жертвами и предлагает Уильяму выбрать, кого из напарников предстоит пустить на экспериментальные препараты. На наших глазах зловещий доктор буднично вырезает из человека мозг и избавляется от останков. Все, атака захлебнулась. Немецкую машину войны теперь уж точно не остановить.

Би Джей умудряется спастись из плена, но тут же получа-

Снайперская винтовка по нажатии кнопки превращается в бластер и тоже начинает работать на батарейках.



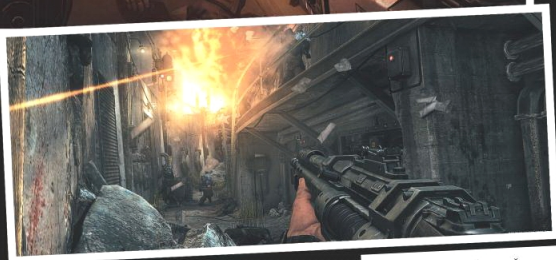
Каменные лица сверхсолдат выглядят намного страшнее их огромных пулеметов.

Ради этого, кажется, и задумывали The New Order: два дробовика, комната, ни одного выжившего.

ет шрапнелью в голову, после чего четырнадцать лет проводит в психиатрической лечебнице в вегетативном состоянии. То, что он увидит дальше, перевернет весь его мир. А потом наш герой как следует перевернет устоявшийся фашистский порядок.

За четырнадцать лет нацисты освободили Англию от монархического гнета и устроили в Лондоне правостороннее движение. В Берлине (который, по-хорошему, и не Берлин уже вовсе, а гитлеровская столица мира) красуется Volkshalle, большой зал Альберта Шпеера, — мечта главного архитектора рейха исполнилась. «Битлз» выучили немецкий, поменяли название на Die Kafer и чудом остались живы, как-то забыв поблагодарить фюрера за возможность выступать. Москву сожгли. Италии тоже не повезло: фашисты разорвали с макаронниками договор и теперь они в срочном порядке организовывают сопротивление. Все это мы вместе с Блажковичем либо видим самостоятельно, либо узнаем через газетные вырезки и обрывки диалогов.

Сюжет The New Order в чем-то переключается с идеями романа «Человек в высоком замке» Филипа Дика. Там, если что, у Третьего рейха тоже все неплохо, а герои читают книгу «Когда наестся саранча» — в ней описана альтернативная история, не похожая на нашу, хотя немцы там и потерпели поражение. Писатель подчеркивает, что непонятно, где настоящая реальность, а где поддельная.



Серый и неприметный первый уровень лучше всего превозмочь — дальше будет интереснее.

В **MachineGames** неплохо знакомы с работой Дика — сценарий начинает делиться на две параллельные реальности в самом начале, в зависимости от того, кем из наших товарищей мы пожертвуем. Отличия между реальностями совсем небольшие, хотя тон игры немного меняется и некоторых второстепенных персонажей при первом прохождении можно просто не увидеть.

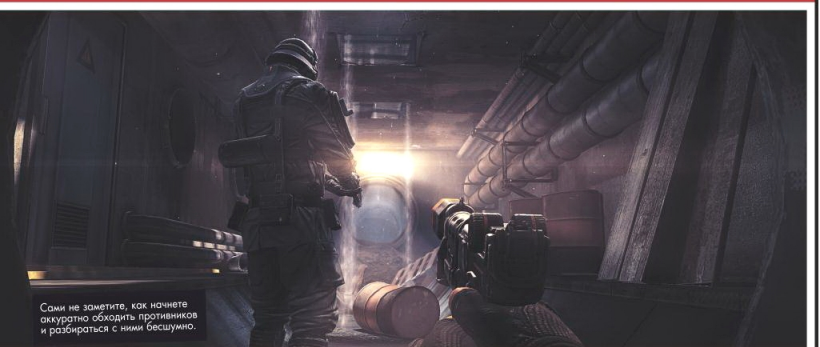
Так, в Wolfenstein есть шикарная сцена, где девушка-шизофреник рассказывает Блажковичу про несметное количество вероятностей во вселенной. Потом начинает рассуждать про сознание — мол, человек постоянно поглощает информацию, восприятие не отключается ни на секунду, даже во сне. Что тогда происходит, если ты падаешь в обморок? Не получается ли так, что восприятие мира прерывается, а значит, после обморока в теле может находиться кто-то другой, новый, ненастоящий и фальшивый?

События игры, таким образом, можно трактовать как угодно. В конце концов, всегда есть вероятность, что все происходит у героя в голове и мы имеем дело с недостоверным рассказчиком.

ДИССОНАНС

The New Order немного сложнее, чем может показаться на первый взгляд. При этом в истории про Блажковича нарочито серьезные сцены соседствуют с эпизодами, где игра начинает в открытую цитировать «Бесславных ублюдков». Все это сменяется адским беспределом во время, собственно, геймплея: Би Джей жадно уминает собачий корм из миски на полу, а потом дотошно собирает пять разбросанных по замку касок — чтобы голова была целее.

Такие штуки в The New Order выглядят намного органичнее, чем в закольцованном **BioShock Infinite**. Несмотря на то, что в игре про Букера почти нет диссонанса повествования и геймплея — излишняя жестокость там обусловлена сюжетом, — проект Кена Левина все равно подается как серьезная история и игрок пытается ее так воспринять. Отсюда появляются недоразумения: в Infinite нельзя объяснить, почему Букер бегает от одной



Сами не заметите, как начнете аккуратно обходить противников и разбираться с ними бесшумно.

мусорной урны к другой, вытаскивает из них яблоки и ест. У нас вроде как мрачное повествование про критику религии, параллельные вселенные, теорию струн, а он тут всякой ерундой занимается.

В Wolfenstein эти проблемы обыгрываются просто и в лоб. Игра не стесняется, что она, в общем, еще и про то, насколько смешно лопаются у нацистов черепа от прямого попадания в голову. Здесь подобные шалости не выглядят дико, и во многом это заслуга прошлых игр серии. Протагонист там, напомним, скорее не человек из плоти и крови с характером и мотивацией, а символ борьбы с фашизмом, который доносит вполне простое сообщение, понятное любому игроку: эсэсовцев нужно убивать, а все, что плохо лежит, подбирать и использовать. Поэтому, когда нам рассказывают серьезную историю и она немножко не соответствует геймплею, это не вызывает никакого отторжения.

GET PSYCHED!

Более того, в The New Order наперчено выпячивают анахронические элементы. Здесь позабыли обо всех знаковых механиках, которые сейчас определяют современные шутеры. **Halo**, где одновременно можно таскать на себе две пушки? Нет, не слышали. Блажкович носит с собой сразу весь арсенал и не должен постоянно выбирать, с чем ему ходить. Намного ведь интереснее, когда у тебя не стволов мало, а боеприпасов — их зачастую не хватает, и некоторые стычки превращаются в своеобразные головоломки. Куда побежать? В какой последовательности разбираться с врагами?

Ограничение ресурсов, а не способов взаимодействия с пространством, делает игру интереснее, причем эта философия распространяется и на состояние героя. Би Джей не может напрячь со всей силы лицо, покрыхтеть и полностью восстановить здоровье, как персонажи **Call of Duty**, — оно регенерируется с шагом в пару десятков очков.

То есть, если Блажкович чудом уцелеет, уровень его здоровья подрастет до двадцати пунктов. Не то чтобы это сильно помогает — проворные фашисты в несколько автоматных очередей снова превращают его в решето.

Из-за этого каждую стычку на высоком уровне сложности приходится планировать. Бывает, из последних сил допозаешь до чекпойнта, патронов нет, а за углом тебя ждут не дождутся веселые фрицы с ракетницами. Любое неверное движение — и нужно начинать заново. Но это даже мотивирует играть хорошо и аккуратно. Не стоит сломя голову нестись на амбразуру, где-то пригодится возможность пройти часть уровня скрытно, потихому устранить часовых и офицеров. Иначе неизбежен вызов подкрепления. Шансы выжить при таком раскладе нулевые.

При этом отсидеться не получается, хотя прятаться за укрытиями и потихоньку из-за них выглядывать Блажкович все-таки умеет. Нужно знать меру, чтобы потом в резком порыве выхватить футуристический дробовик и бесстрашно пойти с ним на огромного наци-робота.

Как только герой начинает вести себя шумно, Wolfenstein раскрывается в полной мере. У оружия как минимум два способа сделать врагу больно — например, шотган может работать как Flak Cannon из **Unreal Tournament**: из стволов вылетает раскаленный металл, рикошетит от поверхностей, охотно врезается в человеческую плоть. Стандартный немецкий автомат ближе к концу игры превращается в ракетницу. Почти любую пушку получается взять в две руки — хорошо помогает против бронированных солдат. Невольно вспоминаешь **Painkiller** с комбинированным оружием, разве только в Wolfenstein у разных режимов огня нет синергии.

ЛУЧИ СМЕРТИ

Разработчики постарались максимально разнообразить геймплей — ты не только бежишь сломя голову по коридорам и крошишь фашистскую мразь (хотя нам, честно говоря, хватило бы и этого). К сожалению, именно в местах, где есть эксперименты с ритмом или замысловатым оружием, игра начинает сбоить.

Проблемы начинаются там, где геймдизайнеры намерено решили ради истории и разнообразия ограничить игрока в способах взаимодействия с окружением. Пускай он под водой поплавает в специальном транспорте — наверное, ему, бедняжке, надоело убивать фашистов, лучше бы он передохнул, время от времени слушал дневниковые записи и радовался. И давайте еще сделаем постановочный эпизод — отберем у игрока оружие, чтобы он ходил от одного места к другому, смотрел ролики, изредка что-нибудь нажимал, а врагов бил в спину ножом и не отвсечивал особо.

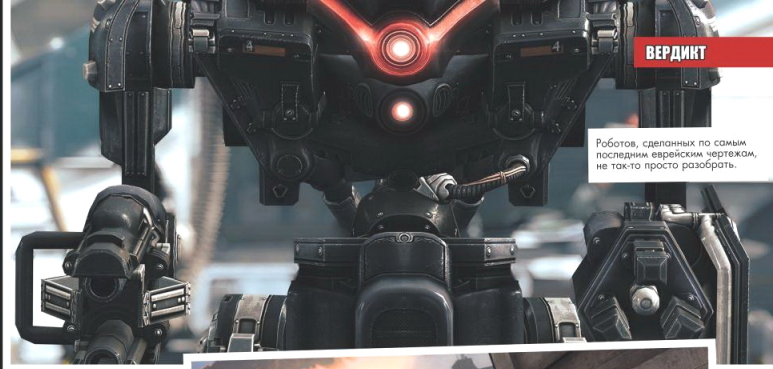
Отдельного упоминания заслуживает лазерная пушка Laserkraftwerk (не так полезна, как гравипушка из **Half-Life 2**, но позволяет немного менять архитектуру уровней). Это одновременно и инструмент, разрезающий металлические листы, и экспериментальное смертоносное оружие. По ходу игры мы будем находить к нему разнообразные модификации. Тесла-катушки, стробоскоп, электронный прицел… к концу истории Би Джей держит в руках эффективное орудие возмездия.

Одна беда — ствол капризный, расходует заряд аккумулятора с безумной скоростью, — но батарейку можно подпитывать рядом со специальными станциями, которые разбросаны по уровням. И это в какой-то степени убивает темп игры: залп из как следует заряженной лазерной пушки успокаивает почти любого серьезного противника. Боеприпасы для других пушек не тратятся, лазер стреляет мгновенно.

У игрока появляется зона комфорта, и во время серьезных стычек он будет маневрировать не по всему уровню, а играть осторожно — выстрелил-перезарядил. Повторять алгоритм до тех пор, пока не кончатся враги.

ТРИУМФ УИЛЬЯМА

Тем не менее Wolfenstein оперирует знакомыми и понятными любому человеку идеями: игра



Роботов, сделанных по самым последним еврейским чертежам, не так-то просто разобрать.

просит взять пушку побольше и как следует встряхнуть этот самый новый порядок, причем на нескольких уровнях. Регенерация здоровья и другие уже ставшие привычными механики нам немного приелись, и The New Order в этом плане смотрится невероятно выгодно.

Из любимого всеми — оружие убедительно гремит, нацисты разлетаются в клочья. Блажкович ураганом проносится по уровням, мы слышим немецкие крики сквозь лязг и скрежет металла. Герой опасен и уязвим. При этом совсем необязательно идти к цели напролом — в игре запрятано какое-то неприличное количество разных секретов, вплоть до того, что можно открыть дополнительные режимы прохождения. Как вам, например, хардкор, в котором на все про все только одна жизнь? Или другой, не менее жестокий режим, при котором на уровнях внезапно пропадают все аптечки и бонусы к броне?

Даже несмотря на провисание темпа во время постановочных уровней, наблюдать за приключениями Блажковича интересно — локации сменяются одна за другой. У MachineGames получился шутер про войну с уровнями-архетипами, которые вы уже давно видели в других играх, — ангары, подлодка, военная база, тюрьма, катакомбы. Авторы взяли набор самых узнаваемых ситуаций, механик и мест и гармонично все это связали.

Би Джей умеет делать подкат и одновременно стрелять. Пользоваться этим вы будете очень редко, но выглядит трюк здорово.

В The New Order сюжет движется по принципу «мы ищем очередной макгаффин». Сценарий жестко привязан к необходимости менять локации: сопротивлению нужны чудо-вертолеты, нужна подлодка, нужны коды запуска ракет к подлодке. Структура совсем нехитрая, и если бы игрок не получал информацию о мире и его обитателях косвенным путем, то игра вряд ли бы так хорошо оседала в памяти.

■■■

Главная заслуга Wolfenstein не в том, что она показывает немецких робопсов, иудейские сверхтехнологии и безудержное кровавое фашистов в фарш. Да и не в том, что The New Order аккуратно ссылается на Филипа Дика, — эти детали можно спокойно пропустить и не чувствовать себя неловко.

Примечательно то, что MachineGames решили передать историю не напрямую, а через контекст, заострить внимание на нескольких мощных образах, которые работают в отрыве от геймплея.

Здесь все устали от войны и ее последствий. Главврач психиатрической больницы не может пойти против системы и каждый раз вынужден отправлять пациентов на опыты. Блажкович приводит пленного немецкого офицера к скорбящей семье, пожилая женщина в исступлении бьет его в грудь.

В мире, где свастика на стенах и концентрационные лагеря не кажутся чем-то диким, люди ужасаются новостным заметкам про террористов и маньяков. Кто-то отлавливает отважных сынов рейха и убивает поодиночке. Планетарий в Лондоне подвергся страшной атаке — мощный взрыв, количество жертв пока не установлено. Историю пишут победители, и в этом случае хорошие парни вроде Уильяма или отважных британских пилотов демонизируются, выставляются чудовищами и дегенератами.

Но, конечно, главный и самый мощный образ — сам Блажкович. MachineGames мало того, что сделали хороший, бодрый и запоминающийся шутер, так еще и стряхнули пыль с главного символа борьбы с фашизмом в видеоиграх, наделили и без того иконического персонажа глубиной. В следующий раз, когда через десяток лет анонсируют еще один Wolfenstein, вы точно будете знать — Би Джей не пропадет. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✓
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

Неожиданно толковый и умный шутер про нацистов, кровь и большие пушки.

Геймплей	9
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

Побег из замка Вольфенштейн можно совершить всего за час с небольшим.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

ТАКИЕ РАЗНЫЕ

Будучи темой повышенной табуированности, военнослужащие гитлеровской Германии в первых видеоиграх не особенно выделялись. Им отводилась обобщенная роль: злой противник всего хорошего, обладатель и экипаж бесчисленного количества танков, самолетов и подводных лодок. В начале становления индустрии немцы Второй мировой выступали обезличенными юнитами на стороне компьютера в варгеймах и текстовых симуляциях, пока в 1981 году на свет не выбрался узник замка Вольфенштейн.

Castle Wolfenstein стала первой в истории попыткой снизойти до «человеческого» уровня нацистов. Безымянный главный герой должен выбраться из тюрьмы, убивая или обходя издали охранников, обшаривая сундуки (замок же!) и отпирая двери. Фашисты вели себя подло, но по-человечески: обычных охранников пара метких выстрелов вынуждала бросить оружие (а если не добить, то вражеский солдат хватал пистолет и снова рвался в бой), а штурмовики СС преследовали героя до победного и обладали невероятной живучестью. При этом всех можно было обмануть, напялив офицерскую униформу, найденную в сундуке.

Каким образом подводную лодку Kriegsmarine занесло в джунгли Амазонки — совершенно неясно. Очередная секретная технология нацистов?

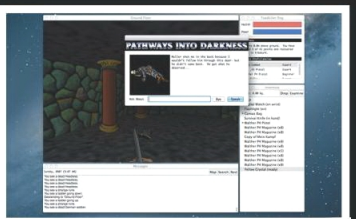
Так выглядела более или менее обычная игра про немецких фашистов. Их потом были еще десятки, но тема вскоре оказалась столь избита, что некоторые разработчики предпочли уйти в сторону и исследовать многочисленные мифы.

ВРАГ У ВОРОТ АДА

В 1918 году, за несколько месяцев до поражения Германии в Первой мировой войне, в Мюнхене образовалось общество «Туле», темой которого стало исследование информации о стране Туле и населявших ее людей «арийской» расы — якобы древних сверхлюдей, умных и благородных. Через несколько лет тяжелая экономическая ситуация и бессильный реваншизм, движимый ветеранами побежденной страны, вынудил общество обновить догму: теперь немцы декларировались потомками «арийцев», высшей расой, имеющей власть над человечеством. Тесные связи верхушки общества с НСДАП (Национал-социалистическая немецкая рабочая партия) привели к тому, что эти идеи пролитали весь Третий рейх, и отсюда в основном проистекает расистская и нацистская политика Германии тех лет.

Следующим этапом стало основание «Аненербе» («Немецкое общество по изучению древней германской истории и наследия предков») под руководством главы СС Генриха Гиммлера. Это был целый институт: трид-

То ли Копье Судьбы — это штакетина от забора дачи фюрера, то ли трехступенчатый ракетоноситель с продольно-поперечным делением ступеней.



Pathways into Darkness была не только одной из первых игр студии Bungie, но и единственной одвенчурой, в которой можно общаться с мертвыми фашистами.

цать пять подразделений — от ботаников и астрономов до парапсихологов и экстрасенсов — обслуживали оккультную идеологию государства, переняв у «тульцев» арийскую теорию происхождения немцев и свастику.

А где оккультизм — там и мифотворчество. Экспедиции Гиммлера действительно отправлялись в Тибет (Uncharted 2, «Восточный фронт: Крах «Аненербе»), а Гитлер и вправду приказал перевезти Копье Судьбы в Германию (Wolfenstein 3D: Spear of Destiny). Но ни Ковчег Завета, ни святой Грааль, ни «Сердце дракона» из фильмов и игр про Индиану Джонса нацисты не искали. Не были «наследники предков» и в саудовском городе Аль-Хали (Clive Barker's Jericho), не путешествовали на Южный полюс (Prisoner of Ice), не добрались до полуострова Юкатан (Pathways into Darkness) — и до Центральной Америки вообще (Uncharted: Drake's Fortune).

И уж тем более не связывались они с культом Ктулху, чтобы возродить Древних (снова Prisoner of Ice) или просто захватить власть над миром (Robert D. Anderson & the Legacy of Cthulhu), хотя в настольных RPG про существ из подводного города Р'льех нацисты встречаются настолько часто, что под них даже выделили целый сеттинг — Achtung! Cthulhu.

Большинство этих экспедиций «Аненербе» всего лишь изучали местный фольклор в надежде обнаружить следы утерянных цивилизаций (в Тибете искали Шамбалу, в Скандинавии — страну Туле) и связь древних людей и современных немцев. Вероятно, из-за этого организации приписывали успешное выведение вампиров и оборотней, возрождение мертвецов и тому подобные ужастики. Разумеется, немецкие ученые никого не оживляли («Восточный фронт: Неизвестная война») и не превращали в вампиров (BloodRayne) или оборотней (Operation Darkness). Но поскольку образ идейных фашистов по культурному влиянию был чем-то схож с образом толпы восставших мертвецов, то слияние гнилой плоти и свастики было делом времени.

Обретя второе дыхание в середине двухтысячных, зомби начали вытеснять с экранов привычных врагов, а в некоторых случаях — и породились с ними. Впервые широкую популярность нацистские зомби получили в мультиплеерном режиме Call of Duty: World at War и впоследствии были бережно перенесены разработчиками из Treyarch в другие свои игры (Call of Duty: Black Ops и Call of Duty: Black Ops 2). Кроме того, разработчики Sniper Elite в прошлом году выпустили две части Sniper Elite: Nazi Zombie Army — клон Left 4 Dead, в котором Гитлер лично совершает оккультные ритуалы по возрождению павших сынов Третьего рейха.

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ НАЦИСТСКОГО ХОЗЯЙСТВА

В своей главной книге Гитлер писал о том, что любая наука является мертвой, пока в ней нет души, и в Третьем рейхе «душой науки» стал курс на расовое превосходство. В результате соответствующих преобразований в 1930-х годах одним ученым пришлось сменить профессию или страну проживания (Герц, Эйнштейн), другие, наоборот, стали ярыми провозвестниками «арийской науки».

Несмотря на разрушительное воздействие идеологии, Германии удалось возродить научное превосходство, которым она славилась еще во времена Первой мировой, и даже улучшить темпы научного развития, выдавая милитаристские изобретения одно за другим.

В связи с новой войной в 1940 году Гитлер запретил работать над долгосрочными изобретениями (более года от концепта до конвейера), поэтому большинство потенциальных сфер приложения «расово чистых» мозгов остались лишь на бумаге или в виде прототипов. Но легенды, мифы и прочая устная документация остались в людской памяти.

Такое положение дел дало новую пищу для ума разработчикам компьютерных игр. Роботы и биомеханические нацисты противостояли агенту Блажковичу в самой первой Wolfenstein 3D.

Боевые экзоскелеты были подброшены как нацистам, так и союзникам, чтобы они друг друга поубивали. Поэтому Silent Storm — одна из тех редких игр, в которой можно играть за граждан фашистской «оси» и не чувствовать неловкость.

Главной задачей пилота «Наттера» было нацелить ракетоплан на бомбардировщик и выпустить ракеты. После этого пилот и фюзеляж спускались на раздельных парашютах. Единственный тест 1 марта 1945 года закончился гибелью пилота.

Буквально по частям собирал секретного человекоподобного робота второстепенный герой Medal of Honor: Underground в дополнительных миссиях, а в отечественной «Операции Silent Storm» оказалось, что высокие технологии нацистам подбрасывало секретное общество «Молот Тора».

Реальное экспериментальное оружие фашистов появилось в авиасимуляторе Secret Weapons of the Luftwaffe, где игроку предлагалось управление как реактивными «Мессершмиттами», так и первым в мире «летающим крылом» Horten Ho IX. Но настоящей выставкой недоделанного нацистского милитаризма стало дополнение к Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II. Помимо «летающих крыльев», игрокам доступны самоходная артиллерийская установка «Штурмтигр», ракетоплан «Наттер», дистанционно управляемая ракета «Вассерфаль» и прочие взрослые игрушки.

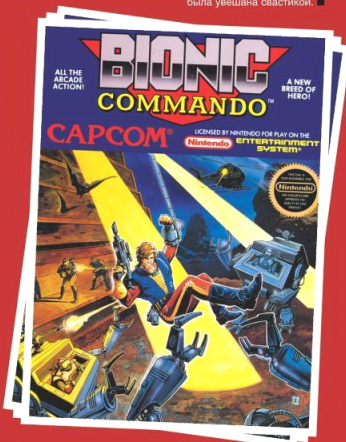
Не секрет, что именно технологическое наследие фашистской Германии, которое СССР и союзники поделили после Второй мировой, придало скорость космической гонке: Советам достались немецкие ракетные технологии, а Америке — их «отец», Вернер фон Браун. Дань немецкому гению отдает такой мем, как «нацисты в космосе». Еще в 1947 году в романе Роберта Хайнлайна остатки немецких войск сбежали на Луну, построили там базу и начали готовить триумфальный реванш во всю свою научную мощь. В видеоиграх темой впервые воспользовались разработчики Rocket Ranger — в этом экшене герой отправлялся в прошлое, чтобы предусмотрительно разгромить несколько фабрик по производству космических кораблей, предназначенных для транспортировки арийцев на Луну. А в 2012-м вслед за комедийным фильмом «Железное небо» на всех игровых платформах вышел аркадный космосимулятор Iron Sky: Invasion, в котором игрок отбивался от летающих тарелок, взлетающих с лунной базы нацистов.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК ВОЛЬФЕНШТЕЙН

Серия, которая популяризовала фашистов в видеоиграх, прошлась практически по всем вышеперечисленным темам. В Castle Wolfenstein (1981) не было ничего нереалистичного (кроме количества расстрелянных Блажковичем солдат), но уже в Wolfenstein 3D (1992) Би Джей сражался со смертоносным результатом научных экспериментов, а в дополнении — разыскивал мистическое Копье Судьбы. Через десять лет, в Return to Castle Wolfenstein (2001), он противостоял Паранормальной дивизии и черной магии X века, вооруженный лучшим оружием немецкой разработки. В Wolfen-stein (2009) агент Блажкович уже и сам вооружился артефактом из страны Туле, путешествуя из одной параллельной вселенной в другую, ну а Wolfenstein: The New Order (2014) подвел черту, окончательно превратив вселенную Уильяма Блажковича в антиутопию со всеми упомянутыми ингредиентами.

МЕХАНИЧЕСКАЯ РУКА И ГИТЛЕРА ГОЛОВА

Некоторым особняком стоит экшен Bionic Commando, который в японском оригинале известен как Hitler's Revival: Top Secret. По сюжету игры некая неонацистская Империя возрождает Гитлера, чтобы воспользоваться кодами доступа от спрятанного им оружия массового уничтожения. Все было бы ничего, если бы игра не вышла на NES. Nintendo, которая так боялась за свои успехи на западном рынке, подвергала цензуре любые сомнительные темы. И если в Японии проблем с демонстрацией свастики не было, то в США ее заменило изображение орла, а злодеев звали не Nazis, а Badds (и вообще дело происходило в будущем). Единственное, что осталось нетронутым, — это голова Гитлера, взрывающаяся в конце; некоторые свидетельствуют, что этот момент повлиял на них куда заметнее, чем если бы вся игра была увешана свастикой. ■



ИГРОМАНИЯ LIVE

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

КАК ОЖИВИТЬ СТРАНИЦЫ ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА?

1. УСТАНОВИ **ИГРОМАНИЯ LIVE** ИЗ МАГАЗИНА ПРИЛОЖЕНИЙ НА СВОЙ СМАРТФОН ИЛИ ПЛАНШЕТ
2. ЗАПУСТИ ПРИЛОЖЕНИЕ И НАВЕДИ КАМЕРУ НА СТРАНИЦУ, ОТМЕЧЕННУЮ **ЗНАКОМ**
3. НАСЛАЖДАЙСЯ ЭКСКЛЮЗИВНЫМ КОНТЕНТОМ!

Живые страницы в этом номере:

- **эта самая страница:** видеоанонс;
- **обложка: редакция отмечает юбилей «Игромании»;**
- рецензия на **Metal Gear Solid V: Groun**

ЖАНР
Экшен-RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Spiders
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox 360, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
boundbyflame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
Желательно
Quad Core 2,4 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Роман Божков

BOUND BY FLAME

В современных медиаформатах новые тренды появляются с завидной регулярностью. Большинство из них исчезают бесследно, некоторые на удивление живучи и вызывают волны подражателей. Целые жанры в одно мгновение рождаются и становятся популярными, а после столь же быстро забываются (вспомните витч-хаус в музыке и мокьюментари-хорроры в кинематографе). **Bound By Flame** с первых минут пытается успеть за всеми последними тенденциями — одновременно следует канонам фэнтези, причем в эстетике так называемого «темного фэнтези» (здравствуйте, Сапковский, проходите, Джордж Мартин), и предлагает в качестве противников ставших столь популярными сегодня оживших мертвецов (местные частенько называют их «ходячими»). Принимая во внимание столь явную погоню за модой, уже можно сделать несколько выводов об игре студии **Spiders**. Но обо всем по порядку.

Вулканология

Завязка, как, впрочем, и весь остальной сюжет Bound By Flame, похожа на все фэнтезийные книги разом. Армия мертвецов под предводительством семи Ледяных Лордов с дурацкими именами собирается уничтожить все живое. Дабы помешать им одержать верх, группа магов-краснокнижников проводит таинственный ритуал, а их охраняет банда наемников, одним из которых и является главный герой — подрывник по прозвищу Вулкан. Но, как и следовало ожидать, что-то пошло не так. В ходе ритуала маги освободили некую темную сущность, которая, само собой разумеется, поселилась в теле нашего героя, подарив ему раздвоение личности и умение стрелять из рук огнем!

Что действительно хорошо удается студии Spiders — это запоминающийся дизайн огромных монстров.

Помимо ходячих мертвецов, в Bound By Flame встречаются и более классические зомби. И тех, и других предстоит укладывать пачками.

Подобные «милашки» время от времени разбавляют монотонную фэнтезийность игры. На этом красавце явно виден отпечаток влияния Ганса Гигера.

Местные подземелья вряд ли вас удивят, таких тьма в каждой второй RPG.

Позже выясняется, что сущность — огненный демон, чьи намерения пока совпадают с планами Вулкана. В компании темной силы главному герою придется отправиться на поиски Сердца Мира, а также узнать множество столь характерных для жанра непроизносимых имен и топонимов и уничтожить практически всю флору и фауну, встречающуюся на пути.

К сюжетной составляющей можно, мягко говоря, придраться. Похоже, авторы так и не определились с окончательной стилистикой произведения. В ходе повествования история скачет из крайности в крайность: от сурового героизма «Конана-варвара» до пафоса «Властелина Колец», от цинизма «Ведьмака» до натурализма «Песни льда и пламени». Дизайн некоторых врагов явно вдохновлен произведениями Говарда Лавкрафта и Клайва Баркера, повсюду кишмя кишат зомби с нежитью, а в третьем акте игра и вовсе начинает заигрывать с суровой скандинавской эстетикой. Возникает ощущение, что изначально Bound By Flame должна была стать игрой куда более масштабной, в которой подобное непостоянство воспринималось бы не как сумбурность, а как приятное разнообразие.

Испытание пламенем

Останки первоначальных амбиций торчат отовсюду, их видно в явно урезанной системе крафтинга, непродуманной системе прокачки и куцей боевой механике.

На выбор у главного героя есть три ветки умений. «Воин» — меч и умение парировать удары. «Разведчик» — два коротких клинка и возможность отпрыгнуть в последний момент перед ударом противника. «Пиромант» — демонические способности, связанные с огнем. Особенно тяжелого выбора между этими ветками не стоит, главный герой в любой момент может переключаться между режимами, да и разница между ними не то чтобы слишком большая.

Бой в Bound By Flame состоит в основном из повторения одной и той же комбинации атака-отскок-парирование-атака, иногда разбавляемой огненными умениями демонической половины Вулкана и возможностью ставить мины (главный герой всетаки подрывник). Все это до боли монотонно и однообразно, а боссы обходятся одним-двумя паттернами поведения, найти подход к которым не составляет большого труда.

Зато действительно удачно подобран внешний вид противников (за исключением стандартных и скучных зомби), и это неоспоримая заслуга дизайнеров. Кажется, будто они на миг забыли, что делают проходную RPG с эльфами и прочими клише, и дали волю своей фантазии. Гигантский гиббон с черепом слона на месте головы, женщина-насекомое, болотное чудище с огромным щупальцем вместо руки и прочие представители местного паноптикума, достойные сняться в фильме Гильермо дель Торо, запоминаются, и их хочется рассматривать

Огонь и я

За что еще хочется похвалить разработчиков — так это за долю самоиронии, которая проявляется в диалогах и игровых ситуациях. Иногда в персонажах просыпаются чувство юмора и здоровый цинизм по отношению к окружающей их глупости. К сожалению, подобных моментов слишком мало для того, чтобы воспринимать Bound By Flame как сатиру. Большую часть времени вам придется не наслаждаться сюжетом, а терпеть его.

Лейтмотивом Bound By Flame является борьба главного героя с демонической сущностью, поселившейся в его голове. И, признаться, демон в сознании Вулкана вызывает куда больше положительных эмоций, чем любой другой персонаж игры. Протагонист сам по себе недалекий парень со своими моральными принципами, neutral good. Демон же представляет собой циничного комментатора действий главного героя. К примеру, когда Вулкан общается со спутницейведьмой, демон отпускает шутки насчет ее бронелифчика.

Впрочем, это очарование быстро теряется в кат-сценах: в них демон вдруг становится в разы пафоснее и уже является игроку то злым порождением тьмы, то несчастным агнцем, который вынужден терпеть муки в теле Вулкана, дабы выполнить свою великую миссию. Подобное непостоянство вызывает как минимум замешательство и препятствует погружению в мир игры.

Продолжая тему дуализма главного героя, в Bound By Flame от игрока требуется принимать решения по ходу развития сюжета. От того, как часто вы будете прибегать к помощи «темной стороны силы», будет зависеть внешний вид Вулкана ближе к концу игры и его отношения с некоторыми персонажами. Особой роли это, правда, не играет: даже став похожим на дьявола, протагонист может получить хорошую концовку. Это не **The Walking Dead**, здесь выбор в большинстве своем очевиден и не слишком обременен моральным подтекстом.

■■■

Несмотря ни на что, Bound By Flame может вам понравиться. У нее отличный саундтрек от болгарской трип-фолк исполнительницы Ire. Иногда игра показывает пейзажи, от которых захватывает дух, а время от времени геймплей затягивает так, что становится сложно оторваться. Но вскоре неизбежно обнажает свои далеко не самые лучшие стороны, после чего игру хочется тут же бросить на полпути. Насколько противоречива сама Bound By Flame, настолько же противоречивые она оставляет после себя ощущения. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Крайне неоднозначная ролевая игра. С одной стороны, здесь любопытный концепт, хороший дизайн врагов и отличный саундтрек. С другой — реализация многих идей не соответствует их потенциалу.

Геймплей	6
Графика	8
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	6

Рейтинг

6,0

«Средне»

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
BEENOX STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4, WII U
САЙТ ИГРЫ
theamazingspidermangame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

Мимо паучьих сетей

Дмитрий Ежов

После достаточно вменяемого пролога (дежурная сцена с убийством дяди Бена) **The Amazing Spider-Man 2** спешно уводит сценарий в дебри вольностей разработчиков из **Beenox**, прощаясь с любыми намеками на внятные сцены и логику. История здесь напоминает бессистемный набор зарисовок: вот Питер Паркер, проведя пару лет за расследованием смерти дяди, готов в костюме Спайдермена дать решающий бой нью-йоркской мафии; после на сцену выходят Крейвен-охотник (выступает едва ли не наставником героя), Кингпин при поддержке патрульных отрядов (криминальный босс здесь плотно дружит с «Оскорп») и Черная Кошка — несмелая замена Гвен Стейси.

Означенные личности редко задерживаются на экране дольше нескольких минут и все же с заметным трудом ужива-ются в рамках сюжета. Связь между сценами зачастую отсутствует, мотивации и роли персонажей до конца понять нереально. Скажем, Электро понадобился авторам явно лишь для того, чтобы как-то связать игру со свежим киноблокбастером Марка Уэбба. Даже в одноименной мобильной игре злодей вплетен в повествование стократ изящнее, чем здесь.

Удивительное рядом

Механику The Amazing Spider-Man 2 тоже легко назвать избыточной, но разработчики частично даже обращают это себе на пользу. Главный пример — путешествия по мегаполису. Преодоление воздушных виражей на паутине уже давно не способно кого-то всерьез впечатлить, этому процессу было посвящено немало видеоигр про Человека-паука (из последних акцент на маневрах между небоскребами не делала лишь **Spider-Man: Shattered Dimensions**). Авторы новой игры попытались освежить механику, назначив стрельбу паутиной из обеих рук на триггеры (нажимать надо последовательно) и внеся необходимость фиксироваться во время полетов на поверхностях. Хаотично стрелять липкой материей в небо больше не выйдет, до достижения пункта назначения (как правило, точки очередной миссии) можно попросту устать падать на такси.

Сверху виртуальный Нью-Йорк хоть как-то похож на нормальный город, но во время погонь, когда мы находимся на крыше автомобиля, смотреть на окружение нет никаких сил.

Наряду с Кингпином важную роль в обеспечении города охранными отрядами играет Гарри Осборн, поэтому наемники перемещаются на глайдерах.

Периодически нам дают возможность действовать бесшумно, но стелс реализован в игре до ужаса скучно. К тому же всегда проще всех перебить.

Усложнение перемещений по городу на первый взгляд напрочь лишает положенной игре про супергероев вольницы: поначалу ощущаешь себя более-менее как в первые минуты **The Saboteur**, где после **Assassin's Creed** крайне нелепой казалась необходимость жать на кнопку для каждого движения по стенке. Но, во-первых, к управлению быстро привыкаешь. А во-вторых, при всех технических ограничениях воздушные экскурсии с их затяжными прыжками, рывками и бегом по стенам зданий, скорее всего, так и останутся для вас главным развлечением.

Дело в том, что большая часть заданий — утомительные зарисовки на тему гуманизма, боевых и детективных умений Паркера. Погони (одна от другой отличаются расположением пассажиров в преследуемой машине), спасение горожан из горящих зданий (каждый раз люди оказываются на разных этажах и в разных комнатах — очень увлекательно!), расследования с составлением фотоотчета (ужаснее занудство) — все это настолько уныло, что худший вид заданий с ходу и не выбрать! В довершение всего в некоторых миссиях включается таймер. Даже десять лет назад этот «творческий прием», скажем так, вызывал сомнения в наличии у авторов фантазии, но Beenox почему-то и сегодня используют его по поводу и без.

Повелитель мух

С рукопашными схватками вообще отдельная история. Четыре года назад, в упомянутой выше Shattered Dimension, Beenox впервые взяли в оборот боевую механику **Batman: Arkham Asylum** и с тех пор упорно не желают придумывать что-то свое. Вокруг механики за авторством **Rocksteady** в игре построена значительная часть геймплея: то и дело Паркер вынужден отбиваться от назойливых стаек гнусной шланы, бандитов с дубинами и огнестрельным оружием. Использовать приходится буквально две кнопки, при этом герой выделывает ловкие пассы в воздухе, сковывает врагов паутиной, сталкивает их лбами, проводит удары и контратаки.

На месте и система прокачки. В любой момент можно открыть окно улучшений и за полученные в ходе миссий очки нарастить мощь Человека-паука.

Хотя непонятно, зачем это нужно. Рядовых противников чаще всего можно играючи раскидать за минуту, а битвы с боссами завязаны на повторении одних и тех же действий, выполнении QTE и просмотре видеовставок. Бой с тем же Электро — это последовательное отключение генераторов тока и пара минут вялого экшена: обезоруживаем босса паутиной, яростно бьем врукопашную. А, например, могучего суперзлодея Шокера достаточно в несколько ленивых подходов угомонить кулаками.

Авторы, кажется, свято уверены, что подсмотренная у коллег механика битв прекрасно может работать просто так, независимо от всего остального. Но правда в том, что без связной истории и минимального вызова со стороны противников все это мало кому интересно.

Еще более сомнительным заимствованием студии стала система репутации, ключевая особенность игр серии **inFamous**. Здесь эта геймплейная надстройка выглядит абсолютно искусственно: никаких злодейств Человек-паук на улицах Нью-Йорка совершить не способен, поэтому наказывают вас за уклонение от супергеройских обязанностей. Натуральная дилемма — в очередной раз разогнать хулиганов-граффитчиков или подраться с новой стайкой цепных псов Кингпина? В момент, когда понимаешь, что игра до самого конца будет ставить тебя перед выбором «нудная ситуация А» или «нудная ситуация В», желание провести за ней еще немного времени моментально пропадает.

■■■

Сложно не заметить прицел The Amazing Spider-Man 2 на фанатов знаменитого героя. Здесь как нигде подробно реализован процесс полетов на паутине, немало узнаваемых персонажей, присутствует выбор среди костюмов, есть возможность собирать раскиданные по городу страницы комиксов и в любой момент заглянуть в гости к Стэну Ли. Другое дело, что достойный фан-сервис напрочь убивает отсутствие какой-либо выдумки и разнообразия в заданиях. Концептуально перед нами экшен десятилетней давности, причем даже по меркам 2004 года преступно неувлекательный. Игру вполне можно заменить повторным прохождением первой **The Amazing Spider-Man**, а лучше — стареньой **Ultimate Spider-Man**, и получить гораздо более яркие эмоции. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Почти безнадежная игра про Человека-паука. Любопытные решения вроде новой механики полетов на паутине никак не перекрывают общий уровень исполнения.

ГЕЙМПЛЕЙ	4
ГРАФИКА	5
ЗВУК И МУЗЫКА	5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

4,0

«ПЛОХО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР
ЭКШЕН-RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
SUPERGIANT GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
SUPERGIANTGAMES.COM/INDEX.PHP/TRANSISTOR

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ТРАГЕДИЯ НЕМОЙ ПЕВИЦЫ

Правильные истории начинаются с начала. С этой все не так просто. Вот девушка, чей мир перевернулся. Она совсем одна, немая и почти беззащитная. Знает, что на нее ведут охоту. Она подходит ко мне, и я вспоминаю, что в этой истории у меня совсем другая роль. Прости, Ред. Я немного задумался.

повторить();

Transistor похожа на **Bastion**. Ее делала та же студия, с тем же сценаристом, с теми же дизайнерами, с тем же художником, с теми же программистами и даже с тем же голосом для главной роли. Transistor похожа на Bastion, и одновременно она совсем другая.

Была сюрреалистическая притча о конце света — стало задумчивое путешествие в стиле киберпанк. Были сумбурные сражения в духе **Diablo** — стала интеллигентная помесь боевика и тактики, с активной паузой. Ну а Логан Каннингем, сыгравший в Bastion престарелого рассказчика, теперь звучит совсем иначе. В тот раз его герой вещал со стороны, уже все переживший и прекрасно знакомый с тем, что произойдет дальше. Со спокойным, размеренным голосом, не упускающий ни единой возможности подначивать за очередную выходку. Теперь же голос Логана принадлежит совершенно другому человеку. Даже не так: он принадлежит тому, что от этого человека осталось. Он застрял внутри Транзистора.

Что такое Транзистор — точно сказать сложно. То ли меч, то ли огромная печатная плата, спаянная по образу и подобию клаудовского Buster Sword из **Final Fantasy**. Он умеет воспринимать следы — остатки данных о погибших людях, которые, если не вдаваться в теологию и технические детали, можно условно считать душами. Все, что мы можем узнать о жертвах Транзистора, находится в этих следах. Но в них нет ничего о том, кем был человек, чей голос мы постоянно слышим. Знаем только то, что главная героиня — Ред — ему очень дорога.

Ред — звезда Клаудбанка, талантливая певица, чьи песни питают и вдохновляют половину города. Теперь Ред лишилась голоса, и ей в руки попал Транзистор. Она знает, что рано или поздно до нее доберутся.

атаковать();

На протяжении большей части Transistor Ред приходится бороться с Процессом — так зовут существ (организмы? роботы? программы?), внезапно заполонивших весь город. Битвы с ними требуют не столько реакции, сколько грамотного позиционирования: обойдя стадо Процесса с нужной стороны, можно зацепить одним ударом сразу нескольких противников. Так делать нужно, хотя в реальном времени это не очень удобно.

Город Клаудбанк — место, где модерновая вычурность стоит превыше утилитарности. Но красив он до умопомрачения.

Эти противники — одни из самых легких. Но у них, как и у всех, постепенно появляются новые противные способности — например, луч, притягивающий главную героиню.

Когда заполняется шкала вверху экрана, можно перейти в режим планирования. Время останавливается, и вы можете задать порядок действий (пойти сюда, обойти того, ударить этого под таким-то углом, повторить) и мгновенно выполнить его одним нажатием кнопки. После этого остается маневрировать, избегая урона, пока шкала не заполнится снова.

Разновидностей Процесса чуть больше десятка. Например, здоровенные *болваны* гоняются за Ред и пытаются ее задавить, *тупицы* работают дальнобойной артиллерией, а *сорняки* просто торчат из земли, обжигая, если к ним подойти, и исцеляя раненых «друзей».

Спуская на Ред разные виды Процесса в разных комбинациях, игра заставляет подстраиваться и время от времени перестраивать тактику. Для этого есть набор умений — их для антуража прозвали «функциями». Функции можно использовать как активные умения (которых в Трансистор влезает не больше четырех) либо как пассивные модификаторы. Чем дальше, тем больше таких модификаторов загружается в память.

Усилий в бою приходится прикладывать не слишком много, но достаточно, чтобы было интересно. Правда, ближе к середине игры находится одно из многих сочетаний функций, способных мгновенно прикончить кого угодно, и играть становится слишком легко.

На всякий случай есть набор модификаторов-ограничителей (один удваивает получаемый урон, другой ограничивает в использовании умений и так далее), за их использование полагается небольшой бонус к опыту и кратные записи о природе Процесса. Но постоянно держать их включенными имеет смысл, только если вам очень хочется проблем. В Transistor вряд ли стоит играть ради драк. Они есть, они не раздражают, но в отрыве от всего остального малоценны. Как и в Bastion, геймплей здесь беспрекословно подчинен истории.

смысл_жизни.осознать();

Киберпанк у **Supergiant** получился очень своеобразный — спокойный, мечтательный, почти отрешенный. Transistor похожа на один длинный непрекращающийся диалог, в котором один собеседник (Ред) не произносит ни слова, а второй (Трансистор) продолжает говорить, несмотря ни на что. И эта беседа не утихает, даже когда вы в бою. Транзистору всегда есть что сказать.

Основная сюжетная линия не дает избыточной информации. Одних только видов Кладубанка и несмолкающего монолога Транзистора достаточно, чтобы создать прочный образный каркас, на котором балансирует вся игра. Она держит интригу, заставляет поверить, что этот мир работает, но в то же время не вынуждает разбираться в его устройстве, чтобы прочувствовать все.

Можно копнуть глубже. По частям собрать биографии людей, поглощенных Транзистором, вытащить на свет записи о повадках Процесса и зачитаться новостными сводками с расставленных по всему городу терминалов. Тогда вы поймете еще и то, как все это работает. Кто такие Камерата. Какую цель они преследуют. Зачем был создан Процесс. Какую роль во всем этом играет Транзистор. Почему именно Ред.

Что-то, конечно, останется тайной — ровно то, где однозначные ответы только помешали бы. В конце концов, мы не знаем даже, реален ли Кладубанк. Что именно нас окружает, что происходит внутри Транзистора и что из этого настоящее? В этой вселенной нет явных дыр и пробелов, но есть пространство для теорий. И в этом Transistor очень похожа на предыдущую игру студии.

Но в Transistor гораздо лучше, чем в Bastion, выдержан темп рассказа. Основу Bastion составляли три вещи: сражения, сражения и, чтобы не рушить гармонию, сражения. Transistor это преодолела. Схваток в ней меньше, но между ними больше исследования и гораздо больше эффектных созерцательных моментов. Когда привычный вид сверху впервые сменяется широкой и чудовищно красивой панорамой города, становится подозрительно хорошо. *«Привет, мир»*, — говорит Транзистор. Он к такому уже привык.

Умения, они же «функции». Их можно использовать как спецудары, а можно поместить в ячейку для пассивных модификаторов, улучшающих способности Ред.

выразительность = выразительность + 1;

И даже внешне Кладубанк не слишком похож на типичный киберпанковский город. Сомнений нет, классика жанра (особенно японская — **Ghost in the Shell** и прочие) послужила главным источником вдохновения. Но ничуть не меньше здесь ощущается влияние живописи модерна. Фигура главной героини, абстрактные золотистые фоны, всевозможные завитушки и узоры из «глаз» — все это вызывает в памяти картины Густава Климта и других классиков югендштиля. В Transistor все это смотрится невероятно органично. Больше ни одна игра так не выглядит.

И ничто на свете так не звучит. Может быть, саундтрек Bastion оригинальнее сам по себе, но музыка Transistor намного сильнее внутри контекста. Она даже не то что помогает создать настроение, она формирует его с нуля. Композитор Даррен Корб снова не стал ограничиваться одним стилем: здесь есть киношный пост-рок, трип-хоп, хорошие поп-песни, нехитрый IDM, а в паре композиций и вовсе включается акустическая гитара с гавайских пляжей.

Однако в любой ситуации музыка остается меланхоличной, почти безразличной к происходящему — и, как ни странно, идеально уместной. Она постоянно перетекает из одного состояния в другое: когда начинается бой, к основной теме подключаются новые инструменты, а в тактическом режиме с фона исчезает все, кроме базового ритма, и на первый план выйдет голос Ред, мурлычущей мелодию себе под нос. И в такие моменты драться ни с кем не хочется. Хочется слушать.

■■■

Transistor можно пройти часов за пять, но мы не удивимся, если вы захотите вернуться к ней снова: вникнуть в происходящее, уже имея представление об этом месте, удовлетворить любопытство и понять мотивы каждого из действующих лиц. И даже при том, что Transistor совершенно линейна, второе погружение будет не похожим на первое — со второго раза Кладубанк воспринимается совершенно иначе. Это неприятное ощущение. Но чертовски приятное. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Supergiant Games как будто освободились от рамок, сдерживавших их при создании Bastion. Transistor грамотнее построена, лучше выглядит и интереснее звучит.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8

РЕЙТИНГ **9,0** «ВЕЛИКОЛЕПНО»

ВЕРДИКТ

BATMAN ARKHAM ORIGINS COLD, COLD HEART

ЖАНР: экшен
ИЗДАТЕЛЬ: Warner Bros. Издатель в России: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИКИ: Warner Bros. Games Montreal
МУЛЬТИПЛЕЕР: интернет
ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PS3, Wii U
САЙТ ИГРЫ: batmanarkhamorigins.com

МАКСИМ ИВАНОВ

ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 2,66 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

На церемонии Game Marketing Summit 2014 представитель Ubisoft открыто заявил: «Мы должны заставить человека, который тратит по шестьдесят долларов в год на **Assassin's Creed**, тратить двести». Отсюда и масштабные DLC вроде **Freedom Cry**, и мобильные адаптации (привет, **Pirates!**), и кино с Майклом Фассбендером в главной роли, и комиксы, и книги, и фигурки, и собственная линия одежды… доходы с сопроводительной продукции позволяют поддерживать игровой конвейер. Все это дает средства на то, чтобы Ubisoft могла и дальше нанимать по восемь студий на проект и ни о чем не думать. И это работает — осенью мы увидим как минимум два новых Assassin's Creed (притом что в начале года вышла **Liberation HD**) и кучу мерчандайза по мотивам.

Warner Bros. явно нацелена на то, чтобы стать второй Ubisoft. Они переманивают к себе сотрудников французской компании, заимствуют элементы из ее игр (вспомнить хотя бы «глушилки» из **Arkham Origins**) и в целом придерживаются схожего маркетингового плана. Производство игр про Бэтмена явно хотят поставить на поток, выпуская по одной-две игры в год (за этим и нужны спин-оффы вроде **Blackgate**) и несколько аддонов к каждой. **Cold, Cold Heart** — крупное сюжетное DLC для **Arkham Origins**. И уже на его примере видна разница: Warner Bros. в отличие от Ubisoft выбранного темпа не выдерживает.

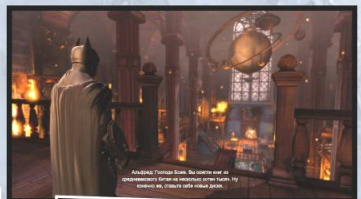
Танцы на льду

Дополнение начинается со стандартной для комиксов сцены: на церемонию награждения готэмского мецената Ферриса Бойла врываются суперзлодеи — Пингвин и Мистер Фриз — и похищают виновника торжества, попутно заморозив добрую половину гостей при помощи криогенных пушек и устроив пожар в особняке Брюса Уэйна. Миллионер, облачившись в костюм Темного Рыцаря, бросается в погоню — выяснить, что понадобилось бандитам от владельца «ГотКорп».

Несмотря на камео Освальда Кобблпота, ключевой звездой дополнения стал именно Мистер Фриз. Разработчики заново знакомят нас с его историей: мы своими глазами увидим инцидент, превративший успешного ученого во фрика с аквариумом на голове.

Главные нововведения Cold, Cold Heart, как можно догадаться из названия, связаны со льдом и всем, что имеет отноше-

В самом начале сражаться с противниками придется именно в образе Брюса Уэйна, а не Бэтмена. Увы, наладцы не стали развивать идею, — без гаджетов и режима детектива, в котором враги подсвечиваются оранжевым, чувствуешь себя неуютно.



Пожар в поместье Уэйнов. Преступники вокруг развлекают о том, как будут обмывать награбленное и поставят на машину новые диски. Альфред недоволен.

В своем новом наряде Бэтмен слегка смахивает на сутенера.

Жаль, что на роль Фриза не пригласили Железного Арни.

ние к низким температурам. Разработчики слегка оживили драки — к обыкновенным преступникам добавились головорезы с замораживающими пушками. Вырубить их не так-то просто, рядом с ними часто крутится сразу несколько бандитов, которые отвлекают внимание на себя и не дают совершить добивание, а лучи «криогенщиков» могут на пару мгновений остановить Бэтмена, сделав его уязвимым для атак. Поэтому приходится все время бегать по арене и следить, чтобы до вас не добрались. Здесь, правда, есть нюанс: заморозить могут не только вашего героя, но и врагов. Подставляя их под атаки, можно обездвижить «простаков» и потом спокойно разобраться с самыми буйными. Кроме того, вам изначально доступно все снаряжение из Arkham Origins (кроме клеевых гранат, их тестовые образцы, по словам Альфреда, рассыпались в труху), так что не нужно ничего открывать или прокачивать, все гаджеты уже на месте.

Первый час нам действительно демонстрируют интересные ситуации. Мы сражаемся на просторных аренах, где все элементы работают как надо: Бэтмен скачет по всей комнате, уклоняясь от атак, крюком притягивает к себе неприятелей и оглушает их бэтарангами. Злодеев столько, что по-другому, без использования фирменных технических средств стража Готэма и активного перемещения по карте, просто не получается. Встанете на месте — убьют, все очень динамично. Но чем дальше, тем уже становятся арены (и, соответственно, на них умещается меньше бандитов), а в замкнутых пространствах справиться с верзилами Фриза не составит особого труда. Сразу же забиваешь на гаджеты и прочие хитроумные уловки, жмешь себе на две кнопки, вовремя перехватывая чужие удары. И не важно, поблизости ли «криогенщики» или нет, — в тесных коридорах они не представляют угрозы.

Модный приговор

На Cold, Cold Heart у вас уйдет всего три-четыре часа, однако разрекламированный костюм для экстремальных условий вы получите лишь в середине прохождения, первую половину вы проведете в прикиде из оригинального Arkham Origins. Но это, право слово, семантика — разницы между ними почти нет. В ЭУ-броне вы сможете разбивать ледяные преграды, размораживать застывших людей и швырять термические бэтарангии (обрушают на врагов ледышки и размораживают высокие точки, за которые можно уцепиться крюком). Вместо шоковых перчаток — термальные, которые работают абсолютно по тому же принципу, а главное, с тем же эффектом. Словом, ничего интересного — на геймплей весь этот бал-маскарад никак не влияет. Даже движется Бэтс все так же грациозно, хотя костюм и выглядит куда более грузным в сравнении с обычным.

А вот в открытом мире изменения заметны невооруженным взглядом. Город стал еще картоннее (хотя место действия и ограничили двумя районами), и любители побочных квестов будут сильно разочарованы: в отличие от того же Freedom Cry, для которого создатели не поленились поменять механику и придумать уникальные задания, в Cold, Cold Heart абсолютно нечем заняться. Разберитесь с приверженцами Анархи (выполнение разблокирует быстрый бросок термального бэтаранга), разморозьте двадцать жителей, и, считайте, дело сделано — Готэм «зачищен». И никаких вам загадок Риддлера!

Зато чего в Cold, Cold Heart хватает — так это бэктрекинга. Вас постоянно гоняют туда-сюда, выдумывая для этого совершенно идиотские поводы. Вот вам яркий пример: чтобы разрушить ледяную стену, возведенную Фризом, Бэтмену нужна криогенная дрель, которая вроде как находится в клубе My Alibi, Отправляетесь туда, выясняете, что прибор выставили на продажу и разобрали на детали. Части, само собой, находятся в разных точках карты. В конечном итоге оказывается, что недостает суперохладителя, возвращаетесь за ним и только потом спешите к ледяной преграде. И куда бы вы ни пришли, везде вас будет ждать только одно — драки, драки, драки... Поздравляем, вы убили целых полчаса на самое скучное занятие в мире!

■■■

Возможно, выбирать Фриза в качестве очередного злодея не стоило — мы слишком хорошо знаем его историю (и она незамысловата, типичная мотивация «зло во благо»), а разработчики не привнесли в грустную повесть о хладнокровном ученом свежих или интересных деталей. Ничего нового об «Отряде самоубийц», который показывали в финалах Arkham Origins и Blackgate, вы также не узнаете; вероятно, все это затевалось исключительно ради Assault on Arkham — мультипликационного фильма по мотивам (помните, издателю нужны ваши 200 долларов!).

Вот и получается, что играть в Cold, Cold Heart практически незачем — в дополнении нет ни одной мало-мальски зрелищной сцены. Притом что Arkham Origins была насквозь вторичной игрой, она запоминалась: подстава с Черной Маской, убийство девушки Романа Сиониса, гениальный эпизод за Джокера (нет, правда, кто бы мог подумать, что клоун воспримет встречу с Бэтменом так близко к сердцу, а монреальцы изобразят это в столь необычной форме). Ради таких моментов «Летописи» и стоило пройти.

В Cold, Cold Heart и близко нет ничего подобного, даже финальная битва с Фризом — нелепая калька с аналогичного эпизода из **Arkham City**. Только если в игре **Rocksteady** вы по-настоящему боялись попасться ему на глаза, то тут, позевывая, беззаботно обваливаете на голову бедного ученого висящие под потолком сосульки. Разница, что называется, налицо. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Невероятно скучное, сырое и попросту бестолковое дополнение для хорошей игры про Бэтмена. Не рекомендуем даже самым преданным фанатам.

ГЕЙМПЛЕЙ 5
ГРАФИКА 7
ЗВУК И МУЗЫКА 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ
5,0
«СРЕДНЕ»

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

WAR OF THE VIKINGS

ЖАНР
СЕТЕВОЙ ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
PARADOX INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
FATSHARK
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WAROFTHEVIKINGS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
DUAL CORE, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
QUAD CORE, 8 ГБ, 2 ГБ ВИДЕО

БЕЗЫМЯННЫЙ КЛИНОК

В ходе исследований, проведенных в позапрошлом году на юго-западе Англии, археологи обнаружили крупное захоронение мужских тел — предположительно, викингов или саксов, активно воевавших на территории нынешнего графства Дорсет тысячу лет назад. Кроме экспертизы остеологов, на это косвенно намекнула и одна увлекательная деталь: выкопанные учеными скелеты все до одного оказались обезглавлены.

Эта выдержка из новостной ленты сайта по культурологии вполне способна подсказать, что не так с изображением битв древности в некоторых видеоиграх. Авторы произведений про тех же викингов нередко предпочитают маскировать неприглядные подробности истории эстетикой кровопролития и деталями скандинавской мифологии (см. хотя бы **Viking: Battle for Asgard**). А сплошной карикатуризм с фэнтези на экране рано или поздно начинает утомлять.

К счастью, в этом плане **War of the Vikings** — игра крайне честная. Сражаться во имя Одина здесь чаще всего означает идти на страшную смерть, вслух убеждая себя в существовании небесного чертога Вальхаллы. Обезглавлять вас тут не раз и не два, будьте уверены.

ХОЛОДНЫЙ ПРИЕМ

Студия **Fatshark** вновь пытается показать, что в резне многовековой давности было не так много приятного глазу. Два года назад нам это объясняли на фоне конфликта Йорков и Ланкастеров (**War of the Roses**), а в новом многопользовательском экшене речь зашла о войне викингов и саксов. Впрочем, не сказать чтобы у авторов был серьезный повод двигаться по шкале истории: в War of the Vikings они не акцентируют внимание на эпохе, а лишь слегка редактируют механику своей прошлой игры.

Для погружения в контекст здесь предусмотрен неплохой арсенал (одноручные и двуручные мечи из разных видов стали, копья и луки, топоры и десятки разных щитов), хотя он имеет примерно то же значение, что и пафосные боевые возгласы воинов обеих команд или инкрустированные рубинами накидки из внутриигрового магазина. Роскошная амуниция помогает опознать опытного бойца, одолевшего десятки матчей (для покупки изящной бороды тут необходимо порядочно денег и высокий уровень развития персонажа), но не приносит ощутимой пользы в сражении. То есть участники любой битвы в целом равны между собой; статистику ваших побед и поражений определяет лишь то, насколько хорошо вы умеете обращаться с оружием, и, в меньшей степени, подбор перков. Одни делают выносливее, а другие, к примеру, запрещают противникам нажа-

Сражения на пристани часто сопровождаются веселым хаосом: участников боя массово сбрасывается в воду, поднимаются и в отместку сбрасывают соперников (но без «случайных» убийств).

Выпад клинком назначен в управлении на отдельную кнопку, но провести прием удается редко: для эффектного удара надо дождаться момента, когда противник пару секунд будет неподвижен.

Выбить щит из рук противника — значит получить сильное тактическое преимущество.

Стоит на секунду расслабиться, горячится отбившись от горстки противников, как смерть внезапно настигает чуть ли не с другого конца карты — в виде шальной стрелы удачливого лучника.

тием кнопки сбивать вас с ног во время бега. В случае неудач жаловаться будет не на что.

War of the Vikings безжалостно сковывает рамками собственной боевой механики: уже в первые десять минут игры четко понимаешь, что лениво, параметр за параметром, прокачать персонажа, чтобы потом вволю развернуться в битвах, нельзя. Либо вы здесь и сейчас учитесь грамотно бить нардом и парировать атаки липовым щитом, либо так и останетесь в аутсайдерах, — даже на каком-нибудь тридцатом уровне развития вас будут играючи кромсать новички.

Грубая прямолинейность слегка шокирует из-за не самого очевидного управления. Чтобы навесить противнику хук или поразить его ударом сверху, вам нужно с зажатой левой кнопкой отвести мышь в соответствующем направлении и в тактически выгодный момент отпустить кнопку. Переусердствовать проще простого: не отпустив палец вовремя, вы потеряете в наносимом уроне, поскольку замахнувшийся боец устанет держать свое оружие.

Еще легче запутаться в манипуляциях с положением контроллера, особенно на первых порах. Там, где можно в пару резких движений обагрить землю вражьей кровью, с непривычки начинаешь истерически (и безрезультатно) елозить мышью.

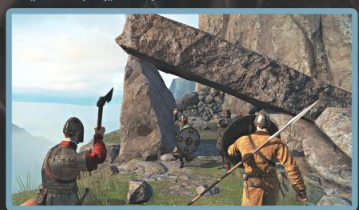
Ну а фирменное мучение здесь — казнь лежачего. Точно обрушить клинок на беззащитное тело не всегда удается даже тем самым профи в накидках с рубинами; на помощь часто приходят лучники (по сравнению со всем остальным стрельба в игре реализована примитивно) либо дружественные игроки — раненых союзников разрешают довольно быстро ставить на ноги.

НА ПИКЕ ФОРМЫ

Велик шанс, что вы навсегда отложите War of the Vikings, прежде чем освоите боевую систему, и тем не менее для нее легко подобрать оправдательные слова. Во-первых, часть потенциальных покупателей знакома с ее нюансами еще по War of the Roses. Во-вторых, старую механику авторы подкорректировали таким образом, что необходимость подробно управлять мечом в пространстве вписывается в новый экшен несколько удачнее, чем в предыдущий. Скажем, наличие показателей выносливости и силы призывает вас тщательнее рассчитывать действия, прикончить недруга можно ровно одним грамотным ударом.

Вместе с этим боевик нисколько не потерял в темпе: карты стали существенно компактнее, команды здесь нередко полным составом налетают друг на друга в каменных залах и узких коридорах, в то время как в распрях английских династий находилось место даже конным, настолько обширными были локации.

В-третьих, в основе каждого из трех режимов — завоевание точек, дефматч и арена, где вы бьетесь без шансов на возрождение после смерти, — крайне яркие, злые, стремительные стычки. Конфликт на экране представлен сотнями жестоких миниатюр. Вот кто-то отбивается от наступающих врагов мечом, укрываясь ветхим щитом от прилетающих с возвышенности стрел, но из плеча уже торчит тело снаряда; кажется, сейчас воин потеряет щит и его кто-то пронзит копьем. Вот викинг, размахивая топором, пытается сберечь раненого товарища от добивания со стороны двух саксов, но ему прилетает в голову нож… тут успевший подлечиться боец встает на ноги и в порыве ярости вырезает обоих недругов (игра отмечает комбо).



Упасть с обрыва насмерть в пылу схватки проще простого. Еще погибнуть можно банально при неудачном прыжке с холма вниз.

Происходят подобные сцены в среднем раз в минуту, и это тем более удивительно, потому что примерно четверть игроков обычно слабо отдает себе отчет, в какую сторону и почему машет клинком. Все работает на голых инстинктах, первобытной злости, желании максимально использовать широкий набор колюще-режущих средств. Причины такого эффекта просты: в плане геймдизайна, за счет мелких изменений, все сошлось немного удачнее, чем в первый раз. Сражения не сводятся к бестолковой резне, но и не требуют детально вникать в суть происходящего, достаточно лишь жгучего желания красиво всех победить. Кажется, именно на это и рассчитывали разработчики.

■■■

Повезло War of the Vikings больше и в смысле состояния жанра на момент ее выхода: первый мультиплеерный экшен Fatshark в глазах публики как-то неловко пытался козырять идеями **Mount & Blade: Warband**, а уже через месяц был похоронен релизом **Chivalry: Medieval Warfare**. Компьютерная версия кровавого конфликта викингов с саксами — нишевое и в целом второстепенное развлечение, срочно бросить ради него **Titanfall** никому точно не посоветуешь. Зато как минимум фанатам эстетики и жестокости древних войн ознакомиться с игрой стоит. Никаких церемоний, холодное оружие — ваш главный инструмент и единственный верный друг, а дальше разбирайтесь сами. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ – ДА
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ – НЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ – ДА
ЛЕГКО ОСВОИТЬ – ДА

ДОЖДАЛИСЬ?

Приятный, но необязательный многопользовательский экшен со специфической боевой системой, увидеть который стоит в первую очередь тем, кто неровно дышит к схваткам с применением холодного оружия.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
7,0
ХОРОШО

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Big Robot
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
big-robot.com/2012/03/12/sir-you-are-being-hunted

Чайная церемония на КОСТЯХ

Артемий Котов

Необходимо: Dual Core 1,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Kickstarter регулярно показывает, что продвигаемые там игры проходят жесткий, но справедливый естественный отбор. Если проект нужен игрокам, он появится. Не нужен — его проблемы. Когда Big Robot попросили на разработку Sir сорок тысяч евро, игроки дали им девяносто. Неудивительно, что уже после выхода альфа-версии игра обрела хорошую такую толпу поклонников, которые радостно следили за разработкой, писали фанфики и (куда ж без этого!) пили чай.

«Big Robot... делает игры», — сообщает нам официальный сайт разработчиков Sir, You Are Being Hunted. Коротко, ясно и с юмором. И о детище студии можно сказать то же самое.

Ваша овсянка, сэр!

Эксперимент провалился, макгаффины разлетелись по острове: сколько бы забавных моментов ни уготовили разработчики, смеются здесь только над вами... сэр.

Антураж английской глубинки Sir выдерживает с твердостью лондонских гвардейцев. Жутковатые обветшалые домики, меж которых рыскают усатые роботы с ружьями и в цилиндрах, встречают нас уже в главном меню. Все это фильтруется под старую пленку и сопровождается тревожной музыкой.

За всю игру вы не встретите ни одного живого человека, а редкие здания забиты мусором и костями. Стальные аристократы, пубивавшие всех жителей местного архипелага, своим абсурдным видом поначалу разряжают атмосферу постапокалиптического ужаса, но потом их трубки, усы и чайные церемонии перестанут вас обманывать. И даже бессчетные пасхалки не спасут.

Жестянка Баскервилей

На старте ничто не предвещает беды. Мы начинаем игру в заброшенной глубинке, вокруг тишь да гладь. В поле лежит странный камень, в который нас просят вставлять механизмы для починки телепорта. Небольшие скопления домов соединены дорожками с изгородями по краям, поля сменяют пролески, солнце пробивается сквозь тучи. Вызывает в памяти отечественную игру «Мор. Утопия», только вместо города тут сельская местность, а вместо сюрреализма — легкий гротеск.

Но первый враг уже напал на след бедного сэра (или мадам, в меню есть выбор): рядом со шкалой здоровья скромненько пустует шкала «живучести», пополнять которую необходимо с помощью еды и воды. Если она уйдет в минус, придет очередь здоровья таять на глазах, и тогда всё — финита ля комедия.

И вот мы исследуем деревеньки, роемся по домам в поисках чего-нибудь вкусного и полезного, экспериментируем с едой. Может показаться, что добывать провиант — плевое дело. Но, если жевать все подряд, живучесть быстро обнулится: разработчики не поленились и наводнили мир мусором, а большая часть того, что можно продегустировать, вредна. Мы сюда выживать пришли, а не пировать, правильно?

И все же на первых порах от обилия предметов, которыми можно набить инвентарь, глаза разбегаются. Хочется запастись под завязку, ведь не совсем понятно, что ждет впереди и какие предметы могут помочь. Однако,

Когда управление перейдет в ваши руки, вы уже ознакомитесь с большей частью местного сюжета. Да, игра явно делалась не ради истории. Важно лишь одно: господам скучно играть в крикет, поэтому они развлекаются охотой. А вам отведена роль фазаньего короля.

В игре масса вещей самого разного назначения и эксперименты приветствуются. Киньте медвежий капкан, а на него будильник. Если найти специальный инструмент, даже не придется искать новую ловушку — капкан можно будет таскать с собой и радовать им все новых и новых друзей.

Хоть игра и похожа на «Мор. Утопию» и «Сталкера», по духу она ближе всего к Fallout: комичный ретрофутуризм соседствует с уродством постапокалипсиса, а роботы делают перерыв на чай и любование отрубленными человеческими головами.

Чтобы проникнуться местной атмосферой, достаточно обойти погост и почитать эпитафии.

когда дело доходит до сбора деталей для портала, выясняется, что детальки-то крупные и надо освобождать место в рюкзаке. Заначки оставлять разработчики не велят — что-то придется выбрасывать. И по мере прохождения игры выбор становится все обременительнее.

Keep Calm and Drink Tea

Скоро вы заметите одиноких роботов, марширующих по дорогам и полям. Подражание гражданам викторианской Англии делает этих товарищей безнадежно комичными, но ружья в их ледяных пальцах явно не игрушечные. И светские беседы с вами вести джентльмены не настроены, поэтому на глаза им лучше не попадаться.

Хотя, когда вы найдете топорик или огнестрельное оружие, попробовать можно. Злобные жестянки с Терминатором и рядом не лежали: мрут с двух ударов или выстрелов, а если подкраться, есть шанс отправить их на металлолом с одного взмаха. Тогда становится не совсем понятно, кто здесь охотник, а кто жертва, особенно когда инвентарь пополняется все более мощным оружием. Чувствуешь себя Джеймсом Эрлом Кэшем из Manhunt, только радость от убийства роботов чисто прикладная.

И на этих порах игра даже начинает утомлять. Помните, в «Мор. Утопии» нам приходилось постоянно шастать туда-сюда через весь город, попутно осматривая мусорки? Sir какое-то время предлагает вам делать нечто подобное. Гуляйте по островам и ищите артефакты по струйкам дыма. Про голод не забывайте.

Но вот осколки постепенно возвращаются на законное место. Роботы уже маршируют колоннами, их сопровождают металлические песики, чопорно твердящие «гав». Где-то вдалеке парит воздушный шар с прожектором. В пролеске кто-то жутко напевает (браконьер сидит в засаде), а по полям бродит нечто очень крупное, жуткое и неубиваемое — это землевладелец обходит свои угодья. После того как на звуки локальной стычки сбежится целый полк, бузить тут не захочет никто. И будет охотник снова ползать в траве, боясь спугнуть стайку птиц. Это привлечет внимание ближайших роботов, а мы этого не хотим. Снова.

С каждым возвращенным фрагментом игра усложняется. Появляются новые, более зоркие и сильные противники, а простых охотников становится все больше. Во второй половине игры прочесывается уже каждый куст, и если раньше можно было выпрыгнуть из травы с топором и (слава стрейфу!) насмерть порубить четверых аристократов и собаку, то теперь вам остается только панически бежать в лес... чтобы попасть там в медвежий капкан браконьера и получить пулю в висок. Снова загрузка. Уже в который раз.

И это если голод не убьет вас раньше. Ведь теперь, когда на каждом углу по охотнику, добывать провиант непросто. И тут окончательно исчезают сомнения в том, что Sir, You Are Being Hunted — игра для любителей испытать себя на прочность. Это мир, в котором действуют строгие правила, и половина удовольствия — методом проб и ошибок эти правила изучить.

Вторая половина — использовать их для выживания. Если поначалу достаточно держаться в стороне от роботов и питаться грибочками, то потом, чтобы не умереть с голоду, вы вынуждены охотиться на редкую живность и мародерствовать в домах, нервно озираясь по сторонам.

Поэтому не совсем понятно, зачем перед началом игры позволяют выбрать себе «профессию». По умолчанию профессия наша — аристократ, и карманы у нас пусты, все остальные же получают какой-то стартовый капитал. Интереснее так и оставаться аристократом, потому что главное счастье от Sir — это мазохистское ощущение экстремальной ситуации, и никакие поблажки не помогут игроку, если тот не готов сопротивляться враждебной среде.

Чтобы нормально поесть, нужно достать сырое мясо и спички, найти кострище и пожарить добычу. На дым от костра сбегутся роботы. Чтобы найти все артефакты, почти наверняка не обойтись без сканера, который добывается с трупа робота-жокея. Когда сканер включается, он привлекает роботов. Если хотите оставаться незаметным, нужно ползти в высокой траве ночью, но в таком случае у вас почти нет шансов заранее заметить вышеупомянутых птиц или робота-пугало, который сначала напугает до чертиков, а потом привлечет друзей. И надо еще понять, как стряхнуть эту гадость с хвоста!

Так что спокойное начало игры — это просто затишье перед бурей и возможность хоть немного обвыкнуться. Поиск способов выжить в незнакомом мире — вот ради чего надо играть в Sir. Из гаммы острых ощущений ни одно не понравится игроку, если он хочет отстреливать врагов направо и налево.

Отстреливают здесь только вас, сэр.

■■■

Sir, You Are Being Hunted — местами нудная и однообразная, но все равно полная британского очарования игра. Это тот самый «культовый» проект, способный покорить вас и сделать завсегдатаем своего мира или же не зацепить вовсе. Разработчики из Big Robot воспользовались современной модой на игры с приставкой «survival» и сумели оригинально обыграть ее веяния. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Sir, You Are Being Hunted не стремится угодить всем и каждому. Это очень специфичное и требовательное приключение, награждающее за труды незабываемой атмосферой и чашечкой чая.

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

СИМУЛЯТОР ЛЮБОПЫТНОЙ ПТИЦЫ

ЖАНР
Платформер
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
Broken Rules
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
secrets-of-raetikon.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

АРТЕМИЙ КОТОВ

Австрийцы из Broken Rules, впервые заявившие о себе бумажным платформером And Yet It Moves, в последние годы с головой ушли в созерцательную орнитологию: сначала вышел их мультиплеерный сборник летательных соревнований Chasing Aurora, а теперь вот и его родственник с упором на одиночную кампанию — Secrets of Rætikon.

МНЕ БЫ В НЕБО

Неопознанный объект камнем прорезает облака, чтобы в последний момент расправить крылья. Знакомьтесь, это мы. Кто мы, откуда и почему похожи на помесь человека с птицей — загадка, до которой нам не должно быть дела. Ведь на экране есть кое-что поинтереснее — завораживающие Альпы, полные причудливых обломков древней цивилизации. Секреты этого места нам предстоит раскрыть, попеременно медитируя на красоту природы и ругяя ее «детей».

Secrets of Rætikon вызывает легкое дежавю своим идеологическим сходством с недавней Betrayer. Это еще одна специфическая игра со ставкой на плотную атмосферу тайны и методичное исследование леса. И снова первым делом ваше внимание привлечет визуальный стиль. Пока одни тяготеют к пикселям, Broken Rules, в соответствии со своим именем, идут против системы и открывают игроку мир прямиком из снов художника-кубиста или модного полигонального дизайнера.

Secrets of Rætikon смотрится потрясающе. Если вас не терзает боязнь острых углов, вы с первого взгляда влюбитесь в местные Альпы с их угловатой флорой и фауной, купающейся в лучах треугольного солнца. Все здесь похоже на оригами, но насыщенные краски в сочетании с музыкой порождают атмосферу заповедного места, населенного сплошь бабочками да зайчиками, забавно прыгающими туда-сюда. Все здесь дышит жизнью, заставляет проникнуться идиллией. Игроку остается лишь купаться в воздушных потоках и умиляться, возвращая выпавших птенцов обратно в родительские гнезда.

ПЬЮТИ-ФЬЮТ

Но долго это блаженство не продлится. Довольно скоро мы начинаем понимать, что попали в настоящий двухмерный open world в духе «метроидваний». Мир огромен, открыт и... жив. Broken Rules создали настоящую экосистему, в которой выживает сильнейший, поэтому не удивляйтесь, что многие жители угловатых Альп при первой же встрече захотят, например, схватить вас за горло и насадить на шипастый куст. Живности по вашу душу явится немало — от самых разных птиц и роев надоедливых насекомых до рыси, ловко перемещающейся по деревьям.

Более того, рано или поздно исследовательская деятельность вынудит нас таскать по лесу разные элементы древних механизмов, и зачастую они предательски светятся, привлекая к себе вообще все живое — как безобидных бабочек, так и любопытных хищников. Но главным врагом в эти моменты становятся вполне мирные сороки с белками, вечно норовящие отобрать блестяшку и шмыгнуть с нею в закат. Тогда транспортировка артефакта превращается в утомительные догонялки: то они за нами, то мы за ними. Иллюзия земли обетованной моментально испаряется, и на ее место приходит дух соревнования и... раздражение.

УБИТЬ ПЕРЕСМЕШНИКА

Все взаимодействие героя с миром ограничивается возможностью схватить и отпустить. На ней основаны все незатейливые местные головоломки и многие пути к выживанию. Вырывая небольшие деревца из земли, мы можем восполнять здоровье, а делать это нужно почти постоянно. Уворачиваться от тумаков — дело нелегкое, поэтому наша птичка будет потрепанной почти всегда. Если же вы не сумеете избежать смерти, добро пожаловать в начало уровня. Все, что пернатый герой насобирал в процессе, останется лежать там же, где и его трупик, — почти как в Dark Souls или Diablo 2.

Чтобы не летать за собственными потрохами, птиц должен

Чтобы упростить поиски полезностей, игрок может изобразить птичье пение. Если поблизости есть пернатые коллеги, они обязательно отзовутся

В этот момент игра становится очень похожа на Flappy Bird, а уронить на шипы хочется не зайцев, а разработчиков

Как и в Chasing Aurora, основа геймплея — в сборе осколков. Только вместо кусочков солнца нам предстоит искать детали исполинских механизмов.

Такие вот кусты хищные птицы используют для охоты. Вам тоже придется, если жить хотите.

Разномастных птиц в игре немало, и отношения у них с героем, мягко говоря, непростые. Зато разговор короткий.

Самые милые создания в игре — это, безусловно, лисы.

адаптироваться, благо трюков для этого полно. Животные реагируют не только на вас, но и друг на друга, и это позволяет стравливать хищников, отвлекать их на других жертв, закидывать увесистыми предметами и шипастыми растениями, таранить острыми артефактами. Игра постоянно подкидывает ситуации, позволяющие экспериментировать. Например, артефакт прямо у вас из-под носа может перехватить внезапный лось. Вот так. Догнать его — та еще задачка, поэтому мы вольны закидать дорогу перед ним камнями или, например, выманить к нему вышеупомянутую рысь. Пока животные будут выяснять отношения, мы успеем улететь на безопасное расстояние, да еще и не с пустыми руками.

ЛЮДИ НЕ ЛЕТАЮТ

Описанный случай — далеко не единичный и отнюдь не самый оригинальный. Несмотря на небольшую продолжительность, игра насыщена интересными ситуациями, которые лучше один раз увидеть, потому что это главное достоинство игры. Конечно, по всему миру разбросаны покрытые рунами камни. Да, мы можем собрать расшифровки всех рун и прочитать тексты, в идеале проливающие свет на судьбу древней цивилизации. Но игра явно не о ней, во главе угла в Secrets of Rætikon — не разгадка тайны таинственных механизмов, а исследование мира.

Тут и кроется главный подводный камень. Тот, кто придет за результативным трудом, обречен на разочарование. Как ни парадоксально, Secrets of Rætikon — игра не о секретах, а о процессе их разгадки. Поэтому не ждите шоколадный торт в качестве награды. Максимум — эклер.

Но тогда остается непонятным, зачем вместо игры-медитации нам дают игру-состязание. Стоит пару раз умереть и намотать несколько кругов, гоняясь за нагими воришками, как вслед за раздражением придет жажда крови: мы начинаем ловить и ронять на шипы не только противных сорок и белочек, но и совсем уж безобидных кроликов. Просто потому, что подвернулись под горячую руку.

Если это игра-созерцание, то получается какой-то симулятор праведного гнева, который природа и игрок поочередно обрушивают друг на друга. Если игра-исследование, то была бы уместна интересная история цивилизации в качестве награды. Но получается разве что отрада для садистов, дающая моральное право издеваться над всем, что движется, — мол, сами не лучше.

Но даже это противоречие не мешает игре быть атмосферной. Secrets of Rætikon — живой пример торжества стиля и обаяния, и в сочетании с прекрасной музыкой и отличным дизайном уровней из нее все-таки получается игра-медитация. Местами жестокая и деструктивная, как Angry Birds, иногда раздражающая, почти как Flappy Bird, но оттого не менее увлекательная. Прибавьте к этому настоящий дух исследования и отзывчивое управление — и вы получите в меру оригинальную помесь живой художественной галереи и причудливой приключенческой игры. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**

■ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

ДОЖДАЛИСЬ?

У Broken Rules получилась противоречивая, но все равно увлекательная игра. Secrets of Rætikon однозначно стоит внимания ценителей необычного.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

7,5

«ХОРОШО»

Станислав Степанченко

Война богов

SMITE

Системные требования
Необходимо
Dual Core 2.7 ГГц,
3 ГБ, 512 МБ видео

Желательно
Quad Core 3.4 ГГц,
4 ГБ, 768 МБ видео

Жанр
MOBA
Издатель/разработчик
Hi-Rez Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
hirezstudios.com/smite

Еще до своего выхода **Smite** умудрилась поймать немаленький заряд ненависти от поклонников **Tribes: Ascend**. Студия **Hi-Rez** официально похоронила этот онлайновый боевик, чтобы бросить все силы на разработку своей «Доты». Затея казалась очень сомнительной («Доту» сейчас кто только не делает), но состоявшийся в марте запуск развеял опасения. Smite не копирует своих именитых предшественниц, скорее развивает их идеи.

Все признаки жанра на месте. Сессионные онлайновые сражения команда на команду. У каждого игрока по своему персонажу, с уникальным набором навыков и характеристик, у каждой команды — по базе. Героев по ходу игры нужно развивать и снаряжать, базы — оборонять. Базы соединены между собой несколькими дорогами, на которых стоят защитные турели. По этим дорогам прут неуправляемые волны компьютерных солдатиков, которые сами по себе могут только разбиться друг о друга, но при помощи игроков способны добраться до вражеского лагеря и снести его. Однако мы не с высоты птичьего полета наблюдаем за игрой, а фактически смотрим глазами одного из персонажей.

Со стороны и не скажешь

То, что поначалу легко принять за простую смену интерфейса, на деле напрочь меняет всю игру. Мы не можем облететь карту и посмотреть, как идут дела у союзников, мы не видим, что происходит в других уголках поля боя: камера закреплена за плечом нашего героя, а общую картину можно оценить разве что по мини-карте в уголке экрана. Мы не отдаем приказы «иди туда, атакуй того», тыкая мышкой, — мы управляем персонажем как в боевике, напрямую контролируя каждое его движение.

«Боевая» составляющая здесь важна точно так же, как ролевая и тактическая. Даже если персонаж развит до упора и щеголяет самыми мощными артефактами, расслабляться нельзя ни на секунду. Атаки вашего стрелка могут наносить огромный урон, но сам по себе герой все равно стрелять не будет и просто так ни в кого не попадет. И мало толку от вашего могучего воина, способного снести врага одним ударом, если вы рассекаете его топором воздух, пока противник пляшет вокруг вас.

Но совсем в боевик Smite от этого не превращается. Прыжок здесь используется лишь для красоты, у стрелковых атак есть четко очерченный (и довольно небольшой) радиус поражения, а прицел даже нельзя перемещать вверх или вниз — только вперед-назад и влево-вправо. И это отнюдь не недостатки, а особенности баланса — одной лишь меткой стрельбой и быстрыми маневрами здесь победы не добиться. А успех зависит не только от того, насколько ловко вы управляетесь со своим героем в бою, но и от того, как вы его развиваете, чем снаряжаете и насколько умело кооперируетесь с другими игроками.

Старое во благо новому

Воюют во вселенной Smite в буквальном смысле боги — самых разных времен и народов. Здесь Афина Паллада может на пару с Анубисом гоняться за Исидой, Тор — лупить молотом Меркурия, а посмертно обожествленный китайский военачальник Гуань Юй — отмахиваться от Шбаланке из пантеона майя. Мифологическая эклектика смотрится в игре замечательно, хотя индусы давно успели заявить, что отдавать божества под контроль игрока — кощунство, а их боги еще и изображены в неподобающем виде.

Китайский дракон Ао-Куан вызывает на поле боя смерчи, в которые постоянно попадаются неопытные игроки. Но ману такое «ветрогончество» обнуляет на раз.

В роли Афины мы должны быть на передовой и ловить грудью выстрелы, предназначающиеся нашим союзникам. Это не так уж и страшно — важно понимать, что даже израненная Афина обычно куда крепче и здоровее тех, кого она прикрывает.

Отогнали врага с линии — самое время разнести его башню. Благо она уворачивается от выстрелов не обучена.

С системой навыков авторы решили не оригинальничать и не чинить то, что давно прекрасно работает. На каждого бога приходится по пять умений: пассивное, действующее без всякого вмешательства со стороны игрока, и четыре активных.

Навыки определяют роль бога в команде, набор типажей здесь тоже хорошо знаком поклонникам жанра. К примеру, Афина — мобильный танк. Она врывается в толпу и провоцирует врагов, заставляя бросать все и атаковать только ее. Локи — классический убийца, который умеет становиться невидимым, резко сокращать дистанцию до врага и сносить его несколькими ударами в спину. Посейдон — типичный маг, который наносит огромный урон активными умениями, но уязвим, пока они на перезарядке. А Купидон, напротив, рассчитывает на базовые атаки — его навыки позволяют держаться на расстоянии и методично утыкивать врага стрелами.

Некоторые из божественных умений мы уже где-то да видели. К примеру, инеистый великан Имир умеет ставить ледяную стенку, преграждающую путь и своим, и чужим, а финальный навык владыки времени Хроноса возвращает его в то положение и состояние, в котором он был несколько секунд назад.

Аполлон путешествует по небу в своей золотой колеснице и больно обжигает врагов при приземлении.

Но даже к откровенным заимствованиям здесь нельзя применять старые рефлексы — управление живо поставит на место. Промахнуться падающим с небес огненным шаром по петляющему врагу проще простого, даже если целиться сверху, а здесь наводиться нужно из-за плеча героя — и очень трудно правильно оценить дистанцию, когда прицел загорожен спецэффектами от чужих заклинаний, деревьями, колоннами, спинами союзников и лицами врагов.

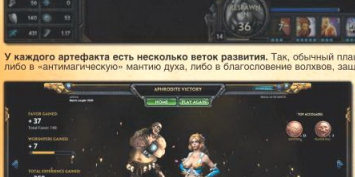
Шен из **League of Legends**, телепортируясь к товарищу, может заранее оценить обстановку и приготовиться — куда бежать, какие навыки применять, что делать. Афина, проворачивая тот же фокус, на такую роскошь рассчитывать не может: вы выбираете напарника и через несколько секунд в буквальном смысле сваливаетесь на него с неба. Дезориентация почти гарантирована — теряем драгоценные секунды, пихорадочно пытаясь сообразить, что происходит, кого бить и вообще в какую сторону мы смотрим. И это на самом деле очень здорово, потому что дарит совершенно новые ощущения.

Герои взлетают, героев швыряют, сшибают с ног, подвешивают в воздухе — и мы чувствуем это почти на собственной шкуре, а не как сторонние наблюдатели. К тому же «боевиковое» управление позволило реализовать целую гору навыков, которых нет больше нигде.

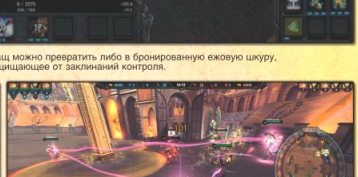
Гуань Юй вскакивает на коня и пускает его в галоп, чтобы врезаться в ряды врагов, — следующие несколько секунд мы пытаемся одновременно рулить скакуном, рубить противников и рассчитать время так, чтобы полководец спрыгнул с лошади в нужный момент, оглушив неприятелей вокруг себя.

Бог смерти Танат поднимается в небо и неспешно парит над полем боя. За это время нам неплохо бы долететь до особо израненного врага и приземлиться ему на голову, чтобы моментально добить взмахом косы.

У каждого артефакта есть несколько веток развития. Так, обычный плащ можно превратить либо в бронированную ежовую шкуру, либо в «антимагическую» мантию духа, либо в благословение волхвов, защищающее от заклинаний контроля.



После каждого боя показывают забавную сценку с нашим божеством в главной роли. Почти всегда в кадре появляется лихой циклоп, на которого бог выплескивает либо радость победы, либо горечь поражения.



Режим дня — «Красавица и чудовище». На арену выпускают только Афродит и Онурисов.

Тор тоже взмывает ввысь, но не летает, а зависает в воздухе, размахивая Мьёллниром, — а мы высматриваем, куда бы ему опуститься, впечатав в землю побольше врагов.

Почти все это в первый раз вызывает реакцию «Ух ты!» и «Вот это да!», а потом несколько раз применяется совершенно невпопад — чтобы посмотреть еще раз.

Экономная экономика

Периоды монотонной прокачки в Smite сведены к минимуму. В отличие от классики жанра здесь совсем необязательно добивать компьютерных солдат, чтобы получить за них золото. Деньги достаются всем игрокам возле убитого моба, просто тот, кто нанес смертельный удар, получает больше. Сплошная выгода: «фармить» легче, стычки между игроками происходят чаще, а сильно отстать от союзников по деньгам труднее. Даже игроки поддержки (которые отдают все убийства и всех миньонов напарникам) здесь не плетутся в хвосте и не считают копейки до следующего артефакта.

Закупаться предметами можно только в магазине на базе, благо телепортироваться домой здесь способен кто угодно и откуда угодно, лишь бы его несколько секунд не трогали. В самом магазине запутаться сложно — все разложено по полочкам и отсортировано по категориям. Одни предметы повышают запас здоровья или маны, другие усиливают защиту от физического или магического урона, третьи увеличивают скорость перемещения или атаки. Никаких сложных формул и косвенных зависимостей, все просто.

Порой даже слишком просто. Скажем, на урон нашего героя влияет лишь одна характеристика, которая называется сила. У персонажей-магов под ней понимается магическая сила, у воинов — физическая. Первая дает существенную прибавку к мощности заклинаний и незначительную — к урону от обычных атак, вторая наоборот. И все бы ничего, только «вольшебные» персонажи здесь вообще не могут покупать предметы для физического усиления, а воинам заказаны повышения магии.

Решение спорное. Оно отсекает массу возможностей собрать герою бесполезный набор артефактов, но основательно урезает простор для экспериментов. Да и гибкость персонажей страдает — из игры автоматически вылетает целый класс героев, которых в зависимости от хода партии можно было бы развить либо в воина, либо в мага. Например, из того же Имира никак не получится вырастить крепкого бойца ближнего боя: даже если мы с горем пополам насобираем ему такую гору магии, чтобы атаки наносили хоть сколько-нибудь приличный урон, для «укрепляющих» артефактов просто не останется места в инвентаре.

Другое спорное решение — вынос артефактов с активируемыми способностями (вроде здешних аналогов Blink Dagger и Zhonya's Hourglass) на отдельную панель в интерфейсе. Логика понятна — пытаться в пылу сражения активировать предмет из инвентаря было бы невыносимо неудобно, — но реализация вызывает вопросы. В Smite игроку выделяются ровно две ячейки

Баст, богиня домашнего очага, изображалась египтянами в виде кошки, да и в игре она ведет себя очень по-кошачьи. Ассоциации очевидны, и появление соответствующей «шкурки» было вопросом недолгого времени.

для активных предметов и еще две для расходников вроде зелий и вардов, просвечивающих участок карты. Почему именно две? Почему нельзя одновременно таскать с собой, скажем, зелье маны, зелье лечения и варда?

Впрочем, привыкаешь быстро. Тем более что в этом есть и свое удобство: расходники не занимают место в инвентаре и их может таскать с собой даже полностью снаряженный герой.

Кровь богу крови

По части режимов Smite кладет на обе лопатки всех конкурентов — кроме разве что будущей Heroes of the Storm. В первую очередь, разумеется, здесь есть классическое «две команды по пять человек, две базы, три дороги, лес с нейтральными монстрами». Этот режим называется «Завоевание» (Conquest) и от многочисленных аналогов отличается лишь тем, что карта не квадратная, а продолговатая (две дороги проходят не «сверху» и «снизу», а «слева» и «справа»).

Есть карта поменьше, всего с одной линией, окруженной джунглями, — это режим «Турнира» (Joust), для быстрых боев три на три. Есть аналог «Воющей бездны» из League of Legends, которой называется «Штурм» (Assault): одна линия, нет джунглей, каждому игроку достается случайное божество.

Ну а для тех, кто вообще не хочет возиться с линиями-башнями, предусмотрена «Арена» — сплошной командный deathmatch на относительно небольшой круглой карте. И это ни в коем случае не приятные дополнения на подурачиться между серьезными играми, та же «Арена» всего пару дней назад использовалась на официальном турнире.

Для подурачиться здесь есть особый режим, который меняется каждый день, — вот там какое только безумие не попадается. Чаще всего встречаются вариации на тему One for All, когда всем игрокам с обеих сторон достается один и тот же бог. Десять Хроносов на карте «Штурма» или десять Имиров на «Арене» — зрелище незабываемое. Время от времени бывают тематические матчи — скажем, сражение всех богов смерти. Иногда попадается совсем уж экзотика — например, игра в «доминирование» (захват контрольных точек) на специально предназначенной для этого карте.

■■■

Бизнес-модель Smite идентична таковой из League of Legends. Есть набор «бесплатных богов», которыми могут играть все, но он меняется с каждым патчем. Хотим открыть бога насовсем — расплачиваемся или внутриигровой валютой, которая капает за каждый бой, или реальными деньгами. За реал можно докупать всякую косметическую мелочь — «шкурки» и аватарки, — причем в этом отношении Smite даже чуть демократичнее LoL, потому что некоторые «шкурки» доступны и за игровую валюту.

Однако тут у Smite есть свой козырь: единожды заплатив около тридцати долларов, можно открыть доступ ко всем богам, как уже существующим в игре, так и тем, что будут добавляться в будущем. То есть «один раз купил — играю как хочу». Честно говоря, той же League of Legends такой возможности очень не хватает.

Словом, единственное, что вызывает опасения за судьбу Smite, — это знание судьбы ее предшественниц, **Global Agenda** и Tribes: Ascend. Обе игры были более чем достойны, каждая собрала свой круг поклонников, но каждая лишалась всякой поддержки, как только компания решала заняться следующим проектом. Будем надеяться, что Hi-Rez так просто от Smite не откажется. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Smite все делает правильно. Она выглядит по-другому, играется иначе и ощущается совсем не так, как любая другая MOBA-игра, и при этом не трогает основ жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ 9
ГРАФИКА 8
ЗВУК И МУЗЫКА 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ
8,5
«ОТЛИЧНО»

МАКСИМ ИВАНОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Intel Core i5 2,66 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР
Платформер

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Capybara Games

ПЛАТФОРМА
X-One, Xbox 360

САЙТ ИГРЫ
supertimeforce.com

ПИКСЕЛЬНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

Приличные, воспитанные игры так себя не ведут. Они обязательно дают время почувствовать себя героем, порадоваться успехам, расслабиться и втянуться. И лишь потом показывают зубки. Где-то так к середине.

Но то нормальные, правильные, игры. А это просто какое-то растрепанное чудовище, которое откровенно игнорирует все правила и приличия. Ну где вы видели игру, в которой даже обучалку с первого раза не пройдешь?!

НАС ИЗВЛЕКУТ ИЗ-ПОД ОБЛОМКОВ

С Землей все плохо, и дело не только в том, что цены растут, нравственность падает, озоновый слой худеет, а живот — наоборот. На Землю прибыла делегация инопланетных роботов с самыми недобрыми намерениями. От этого очень серьезно страдают недвижимость и имущество помельче. Вот, скажем, автомобиль профессора с фамилией Repetitsky (Повторухин? Повторялло?). Есть ли возможность спасти несчастную машинку, ну и Землю за компанию? В общем-то есть. Но для этого необходимо изобрести путешествия во времени.

Сказано — сделано. И тут в события вмешивается увешанный медалями бравый генерал. Это тот же профессор, только из будущего. А с ним — бойцы, которым все по плечу. Правда, их только трое. Но когда это супергероев останавливала нехватка личного состава? Да никогда! А значит, пора загружаться в звездолет и отправляться искоренять угрозу.

На первый взгляд, в Super Time Force нет ничего экстраординарного. Обыкновенный run'n'gun на манер классических Contra и Metal Slug. Обычный двумерный город, переживший серьезные сотрясения. Обычные нахальные и смертоносные роботы. Бежим, прыгаем, стреляем, убиваем, добираемся до финала, повторить.

Но едва начнется бой, как сверху появится таймер. Шестьдесят секунд. Минута? Вы серьезно? Да половина этого времени уйдет на то, чтобы просто пробежать из конца в конец! А еще враги, а еще звездочки всякие, а еще двери вышибать придется... Все, игра непроходима, можно удалять.

Да, это правда. Игра непроходима. Прямо как Portal без порталов... хотя здесь у нас тоже есть средство, переворачивающее все с ног на голову. На него намекает фамилия генерала. И слово, которое настойчиво подчеркивается во всех диалогах. Время, время! У нас же есть способ им управлять!

МАМА, МНЕ НУЖЕН НОВЫЙ ГЕЙМПАД

Отправляем в бой первого вояку — пусть он по мере сил прочистит участок пути. В конце концов он героически погибнет... впрочем, до летального исхода можно и не доводить. Выбираем удобный момент, жмем на кнопку, и все замирает. Теперь мы можем левым стиком «отмотать» время вспять вплоть до самого начала.

Из любой намеченной точки на временной шкале можно запустить еще одного бойца. Пер-

Нашествие инопланетян – лишь первая из проблем. Разберемся – займемся прочими.

Так вот как жили древние атланты. Настоящий курорт!

От эпохи древних динозавров до отдаленного будущего – нам предстоит весьма масштабное путешествие.

Доктор Бесконечность раз за разом совершенствует свою смертоносную машину. Зачем он это делает? Узнаем лишь в финале.

вый при этом не пропадает, его мерцающий призрак повторяет проделанный ранее путь вместе с нами. Вдвоем-то легче, не правда ли? Единственное ограничение: перемотать время можно лишь тридцать раз за уровень. И это не так много, как может показаться.

Мы очень ограничены в ресурсах. Иногда на уровне можно найти «часики», прибавляющие десять секунд к таймеру, а золотые кристаллы дают дополнительную возможность перемотать время. Собрать все десять — та еще задачка, ведь они очень редко располагаются в удобных и доступных местах. Понадобится не одна попытка и не одна «перемотка», чтобы найти их все. Тоже самое касается дополнительных жизней, но с ними еще сложнее: успеем предотвратить смерть одного из ранее запущенных клонов — получим мощный бонус.

Чтобы пройти все уровни и разблокировать три эпических схватки со зловредным доктором Бесконечностью (Doctor Infinity), потребуется не один час. Может быть, десять. Может быть, больше. Сама по себе Super Time Force невелика, и при безукоризненной игре пробежать все получится минут за тридцать. Но она дьявольски сложна — с наскоку ее не взять.

Каждый этап пути надо вначале решить, как заправскую головоломку, затем тактически распланировать, а после еще и все это безукоризненно осуществить. Последнее, разумеется, труднее всего. Уровни специально сконструированы так, чтобы их можно было пройти только умирая раз за разом. Убились, запомнили этот конкретный момент и после следующей перемотки сделали все правильно. Но и это совсем не просто. Времени на ошибки нет, и даже зная, что ждет впереди, можно не успеть среагировать.

Зато потом, когда все наконец-то сложится так, как вы планировали, и миссия будет пройдена, можно будет полюбоваться конечным результатом в минутном повторе. Какой восхитительный динамичный бой, как грамотно взаимодействуют все эти солдаты, какая сила в их слаженном единстве! И не важно, что ради этой минуты вы трудились два дня. Время так относительно.

ДЕЛЬФИН ЛУНДГРЕН И ДИНОЗАВР НА СКЕЙТЕ

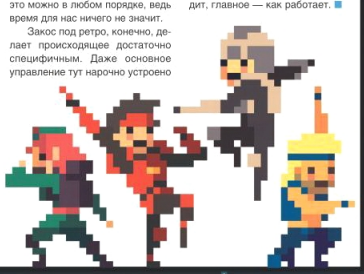
В начале игры у нас три бойца: типичный Рэмбо с миниганом, девушка-снайпер и воин с мощным щитом. Постепенно к компании будут присоединяться другие персонажи — для этого в большинстве случаев придется спасти им жизнь во время одной из миссий, но есть и герои, которых добыть посложнее. Динозавр на скейтборде, плюющийся ядом, разумный дельфин по фамилии Лундгрен, Мерлин, Мелани Гибсон, вооруженная дробовиком, джедай со световым мечом, да Винчи с арбалетом... Над именами, внешностью и возможностями персонажей явно долго трудились — и не важно, что слеплены они из десятка пикселей.

Типажи героев — под стать тому мракобесию, что творится на фоне. После того как вы помешаете инопланетному вторжению, ваша работа не закончится — больше того, это только начало. Вы выясните, почему затонула Атлантида, и сделаете ее еще одним американским штатом у побережья Флориды. Спасете командира от тягот ухода за младенцем, доставив из будущего уже подросшую дочь. Постапокалиптический или футуристический город, средневековье, доисторическая эпоха... Проходить все это можно в любом порядке, ведь время для нас ничего не значит.

Закос под ретро, конечно, делает происходящее достаточно специфичным. Даже основное управление тут нарочно устроено в духе классической «Контры»: прыжок и стрельба расположились на двух соседних кнопках, будто мы перенеслись на двадцать лет назад и снова играем на геймпадах без курков. Игра ощущается отлично, персонажи идеально реагируют на нажатия — только вот нужно заново привыкнуть к такой раскладке.

С визуальной частью та же история. Нарисована Super Time Force блестяще: из грубых пикселей, на которых Capybara Games давно и с успехом набили руку, получилась живая и яркая картинка. Но на каждого любителя пиксель-арта найдется его ярый противник.

Впрочем, даже если «восьмибитная» стилистика вас всерьез беспокоит, с этим легко свыкнуться и смириться. Не так важно, как Super Time Force выглядит, главное — как работает. ■



■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень сложный тактический платформер, который заставит вас попотеть. Стоит ли это усилий? Однозначно. Ведь это еще и самобытная, динамичная и смешная игра.

ГЕЙМПЛЕЙ 10
ГРАФИКА 8
ЗВУК И МУЗЫКА 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7

РЕЙТИНГ

8,9

«ОТЛИЧНО»

Анастасия Шакирова

ACTUAL SUNLIGHT

Таблетки от счастья

Жанр
Визуальная новелла/ интерактивная книга
Разработчик
Will O'Neill
Издатель
Will O'Neill
Платформа
PC
Сайт игры
actualsunlight.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1,8 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770

Для начала стоит предупредить всех желающих попробовать **Actual Sunlight** (и это жизненно важно — как объявление «Осторожно, злая собака!» или «Стой, стреляют!»): это не игра. Не покупайтесь на штамп «сейвы, сюжет, платформа — значит…». Нет. Повторяем еще раз — это не игра, это линейная история, и далеко не солнечная, вопреки своему названию, сюжет здесь прям, как рельсы, и делать вы можете лишь то, что предусмотрено автором. Да-да, мы абсолютно серьезны: если вы не уверены в твердости своей психики, если вы подвержены приступам беспричинной печали или апатии, если вы в данный текущий момент не любите реальность, устали от нее, она вам надоела, вам не везет, вы уже сыты по горло...

Вот такие картинки, зарисовки-фотографии жизни Эвана, мы видим периодически на протяжении всей игры.

В свободное время Эван бесцельно шатается по магазинам, покупая не особо-то нужные ему вещи.

Не играйте в Actual Sunlight. Будет только хуже.

Actual Sunlight — история одной депрессии, сделанная одним человеком на платформе RPG Maker. Здесь нет прекрасной графики, здесь все взаимодействие с окружающим миром — две кнопки и четыре стрелки, все локации — дом главного героя, Эвана Винтера, его рабочее место, улица и метро. Но здесь очень много текста, и текст этот заключает в себе основное достоинство игры (если, конечно, можно сказать так об истории, состоящей из безнадеги чуть более, чем полностью).

У Эвана есть работа, хоть и изрядно надоевшая, крыша над головой, еда в холодильнике, он не инвалид, не раб на хлопковой плантации, не бомж, спящий на лавочке в парке. Он ироничен, мрачен и честен с собой, у него нет ни любимой девушки, ни друзей, ни карьерных планов, но есть лишний вес и привычка к пиву по пятницам. Он не вызывает сочувствия — ведь он такой же, как и мы. Как и многие из нас.

А еще у Эвана есть депрессия. И если вы думаете, что депрессия — это когда в 16 лет от неудачной любви неумело вскрывают себе вены, то вы ошибаетесь. Настоящая депрессия — это когда мир вокруг становится темнее, день за днем, год за годом. Когда никакой надежды на то, что «когда-нибудь станет лучше», нет. Когда отсутствуют силы даже встать с постели утром, одеться и принять душ. Когда нет чего-то, ради чего следует жить.

И автор, надо сказать, виртуозно проводит нас через всю гамму этих эмоций. Одиночество Эвана, его боль, его попытки успокоиться, его отказ от врачей. Зачем резать вены в ванной, когда есть открытая крыша высотных апартаментов? Зачем вообще жить?

Не играйте в Actual Sunlight, если вы понимаете, что вам станет от этого тяжелее. Это не развлечение. Это сконцентрированная печаль. Не романтично-красивая, как в **Dear Esther**, а банально-будничная, с толпами людей в подземке, с начальником-самодуром, с любимой девушкой, принадлежащей другому.

Не играйте в Actual Sunlight, если вы принимаете все на веру — и готовы безоглядно поверить Эвану. Выхода нет, решает Эван. Но выход есть. Выход есть всегда.

Но если вы уверены в себе, если вы хотите попробовать, если вы знаете, что вам есть за что держаться… Попытайтесь. Вряд ли история Эвана займет у вас более часа. Вероятно, этот час поможет вам по-другому посмотреть на мир — и на людей, которые так похожи на Эвана.

■ ■ ■

Короткая история про депрессию, суицид, диалоги с самим собой и отсутствие света в конце тоннеля. Не из тех вещей, которые рекомендуют друзьям. Но иногда, если питаться одним лишь шоколадом, необходимы и горькие пилюли. Actual Sunlight — одна из таких пилюль. Нужны ли подобные таблетки от счастья вам? Думайте сами. В мире и так много печальных вещей. ■

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Я жду ответа, больше надежд нету»… Странная история с предсказуемым концом. Почему внешне благополучные люди шагают с балкона в неизвестность? Хотите ли вы узнать ответ?

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Максим Бурак

MERCENARY KINGS

Короли из трущоб

Жанр
Экшен-платформер
Издатель/разработчик
Tribute Games
Мультиплеер
Кооператив
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
mercenarykings.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 ГБ, 768 МБ видео

Австралийский аниматор Пол Робертсон, приложивший руку к созданию **Scott Pilgrim vs. the World: The Game** и чуть-чуть к **Fez**, впервые представил **Mercenary Kings** на Kickstarter. Два года назад система еще была в новинку, и **Tribute Games** посчастливилось собрать денег больше, чем планировали, — около ста двадцати тысяч долларов. И хотя этого все равно не хватило на консольную версию, позднее **Sony** подтвердила, что игра все же доберется до PS4.

С самого анонса Mercenary Kings очаровывала своим ярким и привлекательным визуальным стилем. Казалось, нас ждет бодрый наследник сериала **Metal Slug**, но разработчики горели желанием выпустить не просто очередной миловидный run 'n' gun, а по-настоящему глубокую и комплексную игру, которую невозможно пройти, зажав три кнопки. Так оно и получилось. К сожалению.

С первых минут вас нагружают обилием малополезной информации: овощной вирус, сыворотки, амплуа героев, долгие бестолковые диалоги... Хочется уже поскорее взять в руки автомат и устроить заварушку в духе **Broforce**, а тебя заставляют следить за радиопереговорами в духе **Metal Gear Solid**. Ладно бы история была интересная или радовала пародиями, но нет — персонажи выдают мешок плоских шуток и отключаются. И так после каждой миссии.

В промежутках между заданиями можно прогуляться по лагерю, заняться декором собственной палатки, еще раз пообщаться с десятком второстепенных персонажей, а заодно прикупить оружия и усилителей. Ты думаешь, что сейчас как следует подготовишься и наконец-то отправишься спасать заложников из лап особо карикатурных злодеев или драться с роботами на фоне атомных взрывов... Но ничего такого не происходит: основные сюжетные задания оказались задвинутыми на второй план, а скучное собирательство ресурсов — на первый.

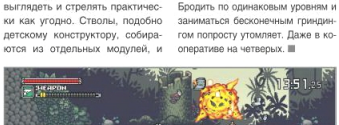
В этом и кроется одна из главных проблем Mercenary Kings — к накопительству сводится всякая вылазка в стан врага. Особенно удручает необходимость перепроходить одни и те же однотипные локации по нескольку раз, ориентируясь по совершенно бесчеловечной карте и расстреливая перерождающихся врагов.

Сами бои могли бы стать сильным звеном, но и тут не все сложилось ладно. Пытаясь создать нечто необычное, авторы перемудрили с механикой, соорудив топорный экшен-платформер с раздражающими задержками между командами игрока и откликами персонажа.

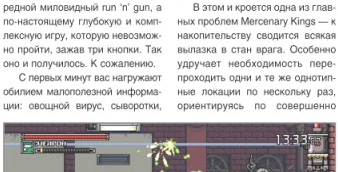
Есть проблемы и с системой крафтинга. Собранные древесные, железные, стеклянные и иные богатства тратятся на создание оружия, которое, в лучших традициях **Borderlands**, может выглядеть и стрелять практически как угодно. Стволы, подобно детскому конструктору, собираются из отдельных модулей, и количество возможных вариаций, на первый взгляд, ограничивается лишь фантазией игрока. Однако креатив заканчивается ровно в тот момент, когда удается сконструировать ультимативное орудие на все случаи жизни.

■ ■ ■

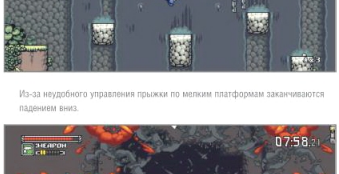
И так здесь со многими потенциально хорошими идеями: когда угасает первичный интерес, разлетающиеся головы противников перестают радовать внутреннего Рэмбо, а неудобное управление вызывает ломоту в костяшках пальцев. Бродить по одинаковым уровням и заниматься бесконечным гриндингом попросту утомляет. Даже в кооперативе на четверых. ■



Из-за неудобного управления прыжки по мелким платформам заканчиваются падением вниз.



В Mercenary Kings есть даже роботизированные лесички-убийцы.



Прежде чем умереть, босс попытается убежать в другой конец локации и восстановить здоровье. Чаще всего у него это получается.

- ✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Миловидный платформер с кривым управлением, в котором вам часами придется собирать непонятные ресурсы и слушать утомительную болтовню.

ГЕЙМПЛЕЙ: 5
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

5.5

СРЕДНЕ

Денис Майоров

DAYLIGHT

Посвети телефоном

Жанр
Хоррор
Издатель/разработчик
Hi-Rez Studios
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
hirezstudios.com/smite

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core 2,7 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core 3,4 ГГц, 4 ГБ, 788 МБ видео

Сара просыпается на грязном полу заброшенной много лет назад психиатрической лечебницы — разумеется, совершенно не понимая, как она вообще здесь очутилась. Под рукой только мобильный телефон, из которого доносится некий загадочный голос, утверждающий, что нужно идти вперед. Впереди — правда. Двери за спиной крепко заперты, и девушке ничего не остается — вперед так вперед.

И упрекнуть бы игру в подглядывании идей у **Outlast** и **Amnesia**, но и до них хорроров про обветшалые здания и забывчивых героев хватало. Тем более даже с такой нахоженной тропинки можно свернуть в глухую чащу и на старых идеях собрать нечто совершенно новое. Что разработчики в общем-то и пытались сделать.

Однако ничем новым нас удивлять не спешат, а отправляют исследовать обшарпанные коридоры, словно все в той же Outlast. Однако в **Daylight** коридоры генерируются случайным образом, благодаря чему каждое прохождение должно было бы стать уникальным. Но в жертву этой уникальности принесли детали: там, где Outlast являет прекрасные, вручную оформленные интерьеры, Daylight подсовывает пустые коробки с разбросанными по тут, то там ящиками и затянутыми паутиной инвалидными колясками. Процедурная генерация уровней подразумевает многократное прохождение, но едва ли кому-нибудь захочется созерцать такую красоту снова и снова.

Ближе к финалу нас все-таки выпускают на свежий воздух, правда, совсем ненадолго. Зато там и атмосфера наконец сгущается, и вообще бродить гораздо приятнее.

Но до финала еще нужно добраться, а задачка эта отнюдь не простая, несмотря на то, что осилить игру можно буквально за пару часов. И виной всему не страх. Наоборот, хоррор из Daylight получился весьма посредственный. Страшные скрипы-шепоты и самопроизвольно взмывающие в воздух предметы здесь имеются, но без реальной угрозы, без чувства опасности вся эта мишура перестает пугать уже через пару минут — просто войдите в темноту и убедитесь, что там пусто.

Спустя какое-то время опасность все-таки материализуется в виде «страшной» ведьмы-привидения, словно Слендер, появляющейся у героини то за спиной, то прямо перед глазами. В первый раз от неожиданности можно и подпрыгнуть, но прием мигом изживает себя, ведь опасность, по большому счету, мнимая. Замешкавшись, действительно можно отправиться в мир иной, но спастись проще простого: зажгите сигнальный факел, коих по лечебнице разбросано подозрительно много, и ведьма сгорит прямо на глазах. Времени на это дается предостаточно, еще и чайку отхлебнуть успеете.

Ну а если вышло так, что карманы пусты и факелы закончились… просто бегите, хоть прямо сквозь привидение, лишь бы подальше. И никаких пряток в духе «Амнезии» — призрак сам отстанет через пару секунд.

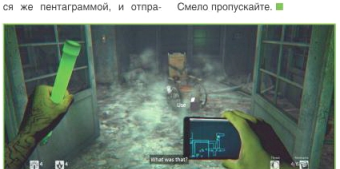
С многочисленным племенем «слендеров» Daylight роднит не только недружелюбное привидение. На механике известного инди-ужастика построена вообще вся игра. Наше главное и основное занятие — поиск фотографий, рапортов, заключений и старых записок. Все это нужно, чтобы приблизиться к той самой загадочной правде. Поэтому на каждой локации мы первым делом отправляемся на поиск бумажек — в углу даже счетчик есть, — пока нужное количество не наберется, неведомая сила вас дальше не пустит. Такой вот аркадный хоррор.

И вот когда карманы будут забиты макулатурой до отказа, в некой изрисованной загадочными светящимися лабиринтами комнате появится ключ. С этим ключом нужно добежать до единственной запертой двери, для наглядности помеченной светящейся же пентаграммой, и отправиться в следующую локацию, чтобы повторить все еще разок. А потом еще и еще, пока не доберемся до развязки. Играется так же «увлекательно», как и звучит.

Однако записочки здесь совсем не декоративные, через них подается сюжет. Именно так мы узнаем и о бесчеловечных экспериментах, и о пропадающем персонале, и о странных тенях в бойлерной, и о попытках перестроить здание, и вообще обо всем, с чем в подобных играх привыкли узнавать.

Написано неплохо, местами даже жутко и атмосферно. Одна загвоздка: принявшись за очередную записку, порой точно знаешь, что написано дальше, читали уже. Много раз и много где. То же можно сказать о всей игре. В ней нет ничего нового — лишь сюжетная выжимка из хорошо известных хорроров: тут вам и **Silent Hill**, и **Penumbra**, и много чего еще. Даже показательно неожиданный финал многим навеет воспоминания о десятках сыгранных и просмотренных ужастиков. Смело пропускайте. ■

Телефон здесь выступает в роли фонарика, а заодно и мини-карты. Разработчики намекали и на более интересное его применение, но отчего-то не стали это реализовывать.



Ну а если телефона окажется недостаточно, в ход можно пускать химические источники света, разбросанные по уровню. Они еще и активные объекты подсвечивают.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественный клон «Слендера» — возможно, лучший. Но этого недостаточно, чтобы встать в один ряд даже с просто хорошими хоррорами.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

4.5

ПЛОХО

Арсений Волков

THE WOLF AMONG US: EPISODE 4 — IN SHEEP'S CLOTHING

Рабские сказки

Жанр
Adventure
Издатель
Telltale Games
Разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
telltalegames.com/thewolfamongus

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

В третьем эпизоде **The Wolf Among Us** страсти кипели, как котлы в аду, а уровню насилия и членовредительства позавидовал бы и Квентин Тарантино. Наш бравый шериф, он же Большой и Злой Серый Волк, наконец-то получил повод оправдать свое имя и репутацию среди жителей «сказочной» общины Нью-Йорка, — он впервые был поставлен перед выбором, убить другого персонажа или пощадить. Впрочем, и сам шериф вдоволь наглотался коктейля «Кровавая Мэри» — так, что чудом остался жив и получил не закрытый, а открытый перелом. Симпатичная, но вооруженная и крайне опасная девушка Маша свое прозвище как раз оправдала по полной. Оставляя кровавый след везде, где только можно, она все же пощадила нашего Серого Волка, но по всему было понятно, что это лишь начало их тесных и очень взрывоопасных отношений.

Казалось, в четвертом эпизоде, **In Sheep's Clothing**, взрыв последует неминуемо. Тем более что авторы накануне выпуска очередной серии вовсю интриговали и намекали на нечто совсем уж жесткое: дескать, по этому поводу впервые за весь сезон ESRB решила выставить рейтинг очередному эпизоду, сразу же выкатив категорию «Только для взрослых» (Mature for Violence, Blood, Strong Language and Use of Tobacco).

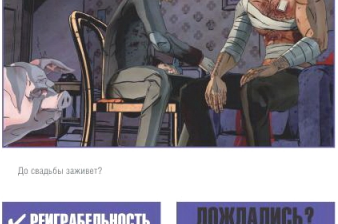
Однако кровища, хоть как-то оправдывающая все это, хлещет только в двух сценах буквально в самом начале игры. В одной из них полуживого Волка-шерифа латает местный медик, с хрустом вставляя торчащие из руки кости обратно. В другой наш герой смачно дерется с каким-то рогатым чудищем, в которого обратился хрупкий с виду очкарик — один из нескольких новых персонажей, дебютировавших в игре.

А дальше начинается занимательная болтология: диалоги, диалоги и еще раз диалоги! Серый шериф активно общается со старыми и новыми знакомыми, ищет улики и пытается выйти на след загадочного Горбуна, который вроде бы стоит за всеми этими ужасными убийствами в Fabletown. Но все это вовсе не значит, что четвертый эпизод смотрится скучнее предыдущего. Ведь The Wolf Among Us — это в первую очередь напряженная, полная интриг, неожиданных и колоритных характеров история, а потом уже отрезанные головы, членовредительство и избиение подозреваемых. И вот с напряжением и неожиданными откровениями в **In Sheep's Clothing** как раз все в порядке.

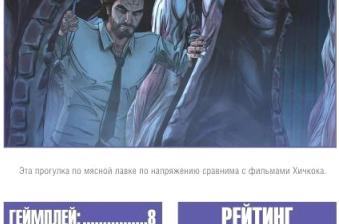
Разговаривая с героями сказок, маскирующимися под обычных людей, шериф узнает для себя много нового и неприятного. Постепенно выясняется, что убийства симпатичных девушек лишь верхушка айсберга, а под этим — полная социальная деградация «сказочной» общины, коррупция, круговая порука и даже рабство. Все это творилось прямо под носом шерифа, а некоторые из его вроде бы друзей, как говорится, знали, но молчали. Да и сами так или иначе были вовлечены в этот порочный круг. А это куда страшнее, чем обезглавленные девушки или неприятные патологоанатомические опыты.

■ ■ ■

Четвертый эпизод The Wolf Among Us копает глубже остальных, вскрывая истинную подоплеку происходящего и переворачивая с ног на голову многие вещи: те, кого в прошлых сериях наш герой избивал и подозревал, оказываются лучше и честнее вчерашних друзей, прятавших все это время волчьи клыки под овечьей шкурой. Однако главные события, чувствуется, еще впереди. Напряжение нарастает, шериф, наконец, встречается лицом к лицу с режиссером всего этого кошмара, но чем все это закончится и какие неприятные открытия его еще ждут — об этом мы узнаем только в пятом, заключительном эпизоде. ■



До свадьбы заживет?



Эта прогулка по мясной лавке по напряжению сравнима с фильмами Хичкока.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Затишье перед финальным эпизодом. У истории появилась новая грань. Неважно, злой ваш шериф Бигби или принципиальный — свою работу он, оказывается, делает спустя рукава.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Кирилл Волошин

THE WALKING DEAD: SEASON 2, EPISODE 3 — IN HARM'S WAY

Девочка созрела

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Говоря про предыдущий эпизод второго сезона **The Walking Dead**, мы отмечали, что серия, как обычно, получается неровная: более сильные эпизоды сменяются менее удачными. Причем и мы, и многие другие журналисты оценивают успех в основном по тому, насколько выбор игрока здесь действительно на что-то влияет. С этой точки зрения третий эпизод — **In Harm's Way** — шаг назад по сравнению с предыдущим. Но на самом деле эта серия — одна из лучших за два сезона.

Должна ли маленькая девочка видеть, как один человек предельно натуралистично и жестоко продалбливает череп другому, их общему врагу? Нужно ли ей продолжать свою работу в теплице или лучше помочь Саре, которая пребывает в состоянии шока? Что бы вы ни делали, что бы ни решили, это никак не повлияет на развитие сценария. В In Harm's Way практически нет значимого для сюжета выбора, а игрок не берет на себя роль вершителя конкретных судеб: тот, кто должен, все равно умрет.

Но зато в этот раз все действительно серьезно и по-взрослому. Откушать человечёнки или нет, выбрать, кому первому кинуться на помощь, оставив другого на растерзание зомби, лично пристрелить друга или позволить тому превратиться в ходячего — все это дико, жутко и драматично. Но не совсем по-взрослому. В таких случаях игрока все равно держали за подростка, который жует попкорн, кричит от страха или утирает слезы от трагичности каких-то ситуаций.

Должна ли маленькая девочка видеть, как один взрослый дядя выбивает ломом глаз другому и методично превращает его черп в кровавое месиво, — это, согласитесь, дилемма несколько иного характера. Это уже что-то из области не зрелища, пусть и, безусловно, жестокого, тяжелого, а из области внутренней морали и чувства ответственности.

In Harm's Way как раз про ответственность. Оказавшись в новом лагере выживших, а, по сути, в тюрьме во главе с деспотом, Клементина стремительно взрослеет, а вместе с тем становятся более сложными — для нее самой в первую очередь — ситуации морального, да и всякого прочего выбора. На наших глазах Клем превращается чуть ли не в лидера группы. Она успокаивает и детей-сверстников, и взрослых дядек, которые своим неконтролируемым психозом могут погубить всех. Она не просто оказывается в нужное время в нужном месте, чтобы подбодрить кого-то или броситься на помощь. Теперь именно на нее смотрят и ее слова ждут, когда нужно решать, что делать дальше.

И именно ее приглашает к себе на тет-а-тет местный тиран. И говорит с ней не как с ребенком, а как со взрослым человеком. Потому что и он, и мы, и авторы понимают: девочка уже сильная, многое повидала и способна принимать решения, но она еще как чистый лист бумаги. И вполне возможно, что она не успокоит взрослого дядьку, не переубедит, а скажет — да делай как хочешь. Вполне возможно, что она не захочет принимать на себя ответственность или помогать кому-то, рискуя своей шкурой, а предпочтет отмалчиваться, думать только о себе.

Может быть, она даже поймет, почему этот тиран превратил лагерь в тюрьму. Держать всех в ежовых рукавицах, насаждать порядок и дисциплину — а что, если это единственный способ выжить, обеспечить всех едой и защитой от толп голодных зомби? Стоит ли ради мнимой свободы разрушать устоявшийся быт и рисковать не только своими жизнями, но и жизнями множества других людей, некоторые из которых десять минут назад спасали вашу шкуру?

В конечном итоге решение Клементины ни на что не влияет, финал у эпизода единственный и неизменный, но вот эти сомнения, этот внутренний моральный выбор, пусть и никак не влияющий на саму игру, куда важнее и серьезнее, чем дилемма, кому из двух персонажей первому броситься на помощь. ■

В эпизоде есть новые персонажи — все они показаны очень тонко, интересно и противоречиво.

У каждого злодея — своя правда!

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из лучших эпизодов за два сезона The Walking Dead — о свободе, ответственности и целесообразности.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

8.5

ОТЛИЧНО

Арсений Волков

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING 2

Народное ополчение

Жанр
Экшен-RPG
Издатель/разработчик
NeocoreGames
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
neocoregames.com/van_helsing_2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core 2 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

В прошлом году венгры из **NeocoreGames**, известные своими стратегиями (вспомните хотя бы **King Arthur: The Role-playing Wargame**), достаточно неожиданно и успешно вступили на территорию **Diablo**. Их **The Incredible Adventures of Van Helsing**, вопреки ожиданиям, не скатился в ряженый цирк с конями. Да, там было много пародии и более или менее удачных шуток, многие монстры щеголяли забавными славянскими именами-фамилиями, а по сюжету Влад Дракула попросил помощи у заклятого врага, сына Ван Хельсинга, чтобы вместе остановить безумного ученого. Но вместе с тем это была и достаточно внятная, затягивающая экшен-RPG со всеми полагающимися в таких случаях радостями — яростными драками, толстокожими боссами, разнообразными умениями, баффами, аурами и морем экипировки, которую можно было крафтить, зачаровывать и улучшать. И вот через год, в версии 2.0, она стала еще более внятной и затягивающей, избавившись от некоторых шероховатостей первой части.

Одолев одно зло, младший Ван Хельсинг, как водится, разбудил еще большее лихо. И теперь вынужден вести практически подпольную деятельность, скрываясь в своем убежище под готическим городом Боргова. Сюда же отступили и защитники города, выжившие после нападения армии монстров. С этим связана первая замечательная особенность сиквела: в своей штаб-квартире наш герой теперь может тренировать ополченцев и посылать их на выполнение разных миссий, чтобы получать в награду деньги и артефакты. Каждый из трех отрядов возглавляет офицер со своими уникальными особенностями и умениями, и нам нужно думать, кого из них на какое задание лучше отправить. Офицеры постепенно прокачиваются и получают новые навыки.

Другой сюрприз, связанный с убежищем, — это появление в нем собственного ручного монстра, Химеры. О чудище тоже приходится заботиться, тренировать его, чтобы потом призывать себе на помощь в бою или отправлять в параллельное измерение на поиск всяких полезных побрякушек, эссенций и артефактов.

Сам юный Ван Хельсинг и его «призрачная» спутница леди Катарина тоже без дела, понятно, не сидят. Понукаемые новым заглавным союзником, называющим себя Заключенный №7, они ищут способы и средства борьбы с очередным злом, а для этого совершают прогулки как в подземные казематы, так и на свежий воздух: например, обследуют секретные лаборатории под землей или рыщут по заснеженным лесам и полям в поисках жрецов Перуна.

Кроме сюжетных, есть и другие развлечения. Игра щедра на побочные квесты, а достаточно обширные локации одарят заинтересованного исследователя разными секретами, сундуками с сокровищами и неожиданными встречами, которые могут случиться, если вы отойдете от сюжетной тропинки. Так, здесь можно натолкнуться на зеленого Ивана Степановича Хайда или набрести на инженера с каким-то чудо-шлемом на голове, — если выполнить его просьбу, то он потом появится в убежище, где будет оказывать полезные услуги сражающемуся населению.

В игре вообще все в порядке с юмором и пародией. Один из квестов предполагает «спасение рядового Брайана», а среди необязательных развлечений попадается и местная вариация tower defense.

Сама механика, естественно, не претерпела критических изменений. Главное нововведение — появление полноценной системы классов. Играть теперь можно не только за традиционного охотника на монстров с клинками и пистолетами, но и за инженера, которому по умолчанию доступны гранатомет и огнемет, или за местного мага, умеющего не только взбадривать врагов электричеством, но и замедлять время. В связи с этим была доработана система умений: теперь здесь меньше лишних навыков, а оставшиеся удобнее использовать.

■■■

The Incredible Adventures of Van Helsing 2 — это, конечно, не Diablo 3. Баланс не выглядит идеальным, а сражения зачастую напоминают кучу-малу. Да и технические проблемы по-прежнему случаются. Но говорить о том, что играть в творение NeocoreGames можно только на безрыбье, в условиях практически полного отсутствия внятных экшен-RPG, язык не поворачивается. Это сама по себе достаточно увлекательная, колоритная и разнообразная игра со своим стилем и шармом, избавившаяся от многих недоработок первой части. ■

Импортировав героя из первой части, вы начнете игру сразу на тридцатом уровне.

В игре появились специальные модификаторы, позволяющие дополнительно улучшать навыки героя.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Ко второй части приключения младшего Ван Хельсинга наконец-то сформировались в интересную и самостоятельную игру.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

KIRBY: TRIPLE DELUXE

Платформа
3DS

Издатель: Nintendo
Разработчик: HAL Laboratory

Насколько опасным может быть существо, напоминающее то ли розовую круглую каплю, то ли подушку с лапками? На один зуб любому противнику, скажете вы? А если существо умеет летать, сдуваться и надуваться, заглатывать врагов и ими же метко плеваться, махать мечом, переходить в режим «турбопылесоса», засасывая целые горы и деревья, и так далее, и тому подобное? То-то.

Новые приключения всеобщего любимца Кирби в **Kirby: Triple Deluxe** начинаются с того, что, пока наш герой мирно спит, под его домом начинает расти огромный бобовый стебель. Так что утром Кирби просыпается в буквальном смысле на седьмом небе. Ух, высоко! А тут еще непонятная шестиногая зверюга похитила короля ДиДиДи, правителя Страны снов! Разумеется, Кирби отправляется в путешествие, чтобы вернуться на твердую землю и освободить короля.

Triple Deluxe в названии присутствует не просто так. Режимов в игре действительно три.

Первый — платформер, где мы путешествуем с Кирби по различным мирам в 2,5D режиме, перемещаясь с переднего на задний план локаций с помощью волшебной звезды.

Второй режим — Kirby Fighters, файтинг в духе **Super Smash Bros.**, где можно выбрать оружие и способности героя и отправить его сражаться с другими Кирби-соперниками.

Третий — ритм-игра Dedede's Drum Dash, в которой мы, исполняя роль не очень-то музыкального короля-пингвина ДиДиДи, прыгаем по барабанам, собираем монетки и уворачиваемся от врагов.

В сумме — ничего примечательного, но высокое качество исполнения, разнообразие и сессионный характер Triple Deluxe не позволяют от нее отворваться. А если в вашем окружении присутствуют дети, можете дать поиграть и им, Кирби — для всех возрастов. И всяко лучше, чем очередные злые птицы. *— Анастасия Шакирова*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.5

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Платформа
3DS

Издатель: Nintendo
Разработчик: Camelot Software Planning

В кои-то веки на клетке слона написано «Слон», на банке тушенки — «Соя», а на коробке с игрой — ее самая сокровенная суть. Знаменитый водопроводчик и его друзья (принцесса Пич, Боузер и прочие; даже Донки-Конг не остался в стороне) действительно играют в непопулярный в нашей стране вид спорта, причем делают это вполне сносно.

И не только они. Вы можете поучаствовать в соревновании собственной Mii-персоной. Но если вы знаете про гольф только самую базовую информацию — проштудируйте прилагающийся словарь терминов. Лучше — не один раз. Иначе, когда игровые персонажи будут сыпать словечками вроде «фейд», «гандикап» или выражениями уровня «попасть на грин со счетом два удара ниже пара», вы будете только печально хлопать глазами.

Зато сам геймплей предельно понятен: вот клюшка, вот флажок, в который вам полагается попасть (обозначает лунку), игровое поле можно обозревать с любых углов и с высоты птичьего полета, нужную для попадания силу удара (проще говоря, время, когда надо тыкать стилусом по кнопке) нам заботливо подсказывают. Можно сразиться с друзьями, можно потренироваться самому. В общем-то, все. Забить мяч в лунку, повторять до тех пор, пока не надоест. Гольф. Марио. (Фонарь. Аптека...)

Пожалуй, основная польза от игры — это тот самый словарь терминов, который можно выучить наизусть, щеголяя перед друзьями и составителями кроссвордов знаниями, что такое «айрон с полым тылом» или же «густой раф». Да, если вы любите гольф и серию «Марио», **World Tour** вам наверняка придется по вкусу. Другое дело, что и про гольф, и про Марио есть игры куда интереснее. *— Анастасия Шакирова*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.5

AETERNOBLADE

Платформа
3DS

Издатель/разработчик:
Corecell Technology

AeternoBlade от тайской студии **Corecell Technology** пусть и не пытается тягаться с классическими **Castlevania** и **Metroid**, но заслуживает внимания любителей жанра.

Встретив вступительным роликом, который выглядит так, будто сделан в эру первой PlayStation, игра вводит в курс дела: некий злобный и к тому же бессмертный маг Беладим уничтожил родную деревню главной героини Фрейи, за что она ему изо всех сил мстит. Волею судеб в руки ей попадает магический меч, который, как водится, единственное оружие, способное победить злодея. Недостающие части этого меча нам и предстоит найти. Зацикливаться на сюжете не стоит, ибо он представляет собой банальнейшую смесь из фэнтези-штампов и очевидных сюжетных поворотов. AeternoBlade совсем не про это.

Вашим основным занятием станет методичная зачистка уровней с решением простеньких загадок, а также поиски частей заветного оружия и прокачка главной героини. В лучших традициях уже упомянутых Metroid и Castlevania некоторые сегменты локаций изначально недоступны, так что вам придется возвращаться на старые участки, получив новую способность.

Боевая система предельно проста: у Фрейи есть всего пара типов атак плюс их вариации в прыжке. Также есть возможность использовать магию меча, которая позволяет вам манипулировать временем, например, отматывать его назад. В битвах с рядовыми противниками подобные способности практически не нужны, но вот во время стычек с боссами весьма сильно выручают.

В целом, несмотря на невыдающийся сюжет и общую неприятательность, AeternoBlade умудряется заставить вас раз за разом зачищать многоуровневые подземелья, выискивая все секреты, — проверенная временем механика работает безотказно. Любителям жанра не грех и ознакомиться. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

VISCERA CLEANUP DETAIL

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
RuneStorm

Пять лет назад было невозможно вообразить, что кто-то станет тратить время и деньги на создание игры про простого работягу. Такого, который вместо схваток с боссами просто возвращается домой после тяжелой смены, подзатыльником отправляет сына в магазин за бутылкой пенного и молча выслушивает упреки жены. Но сегодня, к счастью, рынок открыт для всех и независимый разработчик может заткнуть любую нишу: симулятор козла, медведя, осьминога… Что угодно. Оставалось только ждать, пока кто-нибудь сделает игру про космического уборщика.

Viscera Cleanup Detail предлагает вам примерить роль бедолаги, который отмывает космические станции и лаборатории от кровавого месива. Здесь вам не нужно стрелять из бластеров в зеленых человечков и отрубать им хвосты световыми мечами. Ваша задача — разобраться с последствиями этих жестоких битв, периодически решая простые головоломки.

Вооружившись резиновыми перчатками, шваброй и устройством, которое помогает отыскать труднодоступные загрязнения, вы беретесь за самую неблагодарную работу в мире — уборку. Главное — почаще споласкивать швабру, не пропускать оторванные руки, случайно закатившиеся под стол, а также внимательно смотреть под ноги, ведь физика здесь не на вашей стороне: случайно задетое ведро с кровавой жижей обязательно перевернется, и пол придется драить заново. Хорошо хоть, что орудовать космическими половыми тряпками можно в компании до четырех человек. Только смотрите не увлекитесь бросанием кишок друг в друга, а сосредоточьтесь на работе — не веселиться сюда пришли.

Разумеется, Viscera Cleanup Detail нельзя назвать выдающейся игрой, это элементарное инди-развлечение, рассчитанное на смешки. Но если вы оценили юмор авторов той же **Goat Simulator**, то с большой вероятностью драить стены в космосе вам тоже понравится. Только имейте в виду, что уже через полчаса делать это жутко надоедает. — *Максим Бурак*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB

Платформа
3DS

Издатель: Nintendo
Разработчик: ParityBit

Nintendo Pocket Football Club определенно порадует ценителей шуточного футбольного менеджера **Pocket League Story** от **Kairosoft** — у игр немало общего. Местные «иньеты» и «неймары» выполнены в виде восьмибитных пупсов, к которым привязываешься уже после второго матча, а чтобы успешно играть, не требуется даже понимать, что такое офсайд. Тактика сведена к минимуму: достаточно выбрать общую линию поведения своих и вражеских футболистов, которых надо прессовать. Учитывая такую простоту, решение разработчиков запретить промотку матчей кажется странным.

Менеджерская часть несколько любопытнее. Присутствует возможность создать собственную эмблему и форму, редактировать формации на поле, перекупать игроков из других клубов и поднимать командный дух необычными способами — посылать спортсменов в караоке и спа, отправлять на дзюдо или лечить с помощью масляной терапии.

Вместо скучных графиков, статистики и анализа — система карт прокачки, выпадающих во время матча. Некоторые комбинации карточек (например, дзюдо и отработка пенальти) открывают доступ к уникальным сочетаниям навыков и ускоренному получению опыта, и этим не стоит пренебрегать: из-за проигранных матчей рейтинг тренера снижается, так что задремавшего в вас Гвардиолу вскоре могут отправить в отставку.

Если же набивать шишки на искусственном интеллекте вам неинтересно, добро пожаловать в рейтинговые мультиплеерные матчи, где каждый игрок представляет выбранную страну, а результаты выступлений складываются в общемировой рейтинг.

За простой внешностью NPFC скрывается не самая легкая на свете игра, но с полноценными футбольными менеджерами ей не потягаться. Здесь есть приятные детали (пупсы со временем матереют и учатся новым анимациям), однако скудность геймплея не позволяет 3DS-игре рассчитывать на долгую любовь и высокую оценку поклонников футбола. Ну а тем, кто им не интересуется, вряд ли захочется проводить время в тематическом менеджере. — *Антон Белый*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

THE SLY TRILOGY

Платформа
PS3, PS Vita

Издатель: Sony
Разработчики: Sucker Punch Productions, Sanzaru Games

До того, как переключиться на **inFamous**, студия **Sucker Punch** сделала не менее известную трилогию — **Sly Cooper**. Четыре года назад ее уже перевыпускали на PS3, теперь же трюк решили повторить с PS Vita.

Для тех, кто не в курсе, Sly Cooper — это платформер о приключениях вора-енота и его разношерстной команды, в котором упор сделан на стелс-составляющую. Прыгая по многочисленным балкам, крышам и черт еще знает чему, попутно скрываясь от врагов (или, если заметили, уворачиваясь от их атак), мы постепенно движемся к своей цели — завладеть какой-нибудь ценностью. Каждая глава сопровождается обязательными мультипликационными вставками, в которых рассказывается по-хорошему наивный сюжет, с архетипическими персонажами и шутками, будто перекочевавшими из какого-нибудь диснеевского сериала 1990-х (не зря по мотивам игры готовят полнометражный мультфильм).

Устройство первой и последующих частей немного различается. Если в **Sly Raccoon** уровни состоят из отдельных локаций, доступ к которым открывается постепенно, то в **Sly 2** и **Sly 3** используется упрощенная сендбокс-механика и по уровню можно передвигаться свободно.

Что касается непосредственно порта, то он вышел почти идеальным. Нарекание вызывают разве что анимационные кат-сцены — они получились несколько пережатыми. Но общего впечатления это не портит. Не в пример большим телевизорам, дисплей PS Vita сглаживает все недочеты графики (первая часть Sly Cooper, напомним, вышла в 2002 году), да и в целом платформер — идеальный жанр игр для карманной консоли.

Сенсорный экран и задний тачпад «Виты» тоже пришлись к месту. На них повесили действия вроде вызова маркеров миссии и зума при наблюдении из бинокля, а также специальные способности некоторых персонажей.

Наконец, переиздание поддерживает cross-buy, то есть, купив игру на PS Vita, вы также получите версию для PS3. Приятное дополнение, что ни говори. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

ADVENTURE TIME: FINN AND JAKE'S EPIC QUEST

Платформа
PC

Издатель: Cartoon Network Games
Разработчик: NGD Studios

Сиграми мультсериалу Adventure Time категорически не везет. Вспомнить хотя бы весьма среднюю **Hey Ice King! Why'd You Steal Our Garbage?!** или откровенно плохую **Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW!**.

К началу трансляции шестого сезона Cartoon Network решили портировать браузерный бит-эм-ап **Finn and Jake's Epic Quest** на PC — быть может, в надежде исправить ситуацию. Получилось не слишком убедительно.

Прежде всего, Epic Quest ориентирован исключительно на фанатов сериала. Это вовсе не значит, что новички запутаются в дебрях сюжета, но большая часть фан-сервиса пройдет мимо. К тому же юмор в Adventure Time довольно специфический и неподготовленного человека может как минимум озадачить.

В начале игры Джейк и Финн обнаруживают, что королевство Ууу оказалось внутри видеоигры. В тот же момент героям приходит письмо, в котором незнакомец утверждает, что похитил БиМО (смешной мини-компьютер с ножками, кто не знает). Чтобы вернуть друга, знаменитому дуэту придется раздобыть десять видеоигровых артефактов, разбросанных по здешним уровням. На этом все более-менее интересное заканчивается и стартует бессмысленный и беспощадный гринд.

В каком-то роде Epic Quest — это универсальная памятка, как вызвать ненависть к хорошему сеттингу: просто заставьте игрока до бесконечности заниматься одним и тем же. Да, в геймплейном плане это вполне пристойный бит-эм-ап. У Джейка и Финна уникальные способности, врагов много, и они разные, по уровням разбросаны страницы геройской книги Энхиридиона, активировав которые можно получить одноразовые абилки вроде дождя из мечей. Но все это упирается в непрошибаемую скуку, которую вы ощутите уже через пару-тройку уровней. Зачистили локацию, нашли артефакт, перешли дальше. И так — десятки раз. Положение могли бы спасти камео персонажей сериала, но их здесь не то чтобы много, а действительно интересных — единицы.

Если вы очень любите Adventure Time и все равно хотите попробовать Epic Quest — ознакомьтесь лучше с браузерной версией. За нее хотя бы денег не просят. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.5

SENRAN KAGURA BURST

Платформа
3DS

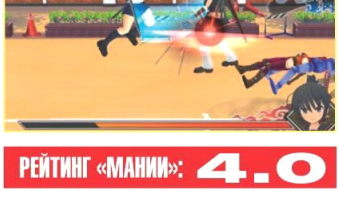
Издатель: Marvelous AQL
Разработчик: Tamsoft

Не секрет, что японская игровая индустрия всегда была на своей волне. Помимо узнаваемого визуального стиля, игры страны самураев всегда отличались приверженностью традициям. Экспериментировать с механикой в них никто особо не спешит. И если во многих случаях это приводит к успеху, как в недавних **Pokemon X & Y** и **Animal Crossing: New Leaf**, то бывают и обратные примеры. Сайд-скроллер **Senran Kagura Burst** как раз из их числа.

Первое время игра всеми силами пытается убедить вас, что она про девушек-ниндзя. Нам рассказывают про вражду двух школ шиноби, про мотивацию сторон и видение ситуации каждой из героинь, но довольно быстро выясняется, что главные участники всего действа тут, уж простите, женские сиськи. Готовьтесь к тому, что слегка прикрытой девичьей грудью в лицо вам будут тыкать примерно каждые секунд тридцать. И если первое время это выглядит довольно забавно, то где-то после часа игры начинает надоедать. Решили не обращать внимания и наслаждаться боями? Авторы любезно сорвут с героини одежду. Захотели послушать диалоги? Готовьтесь к шуткам про грудь примерно в каждой третьей реплике.

Если же вам все-таки удастся отвлечься от необъятных дамских форм, готовьтесь к тому, что на протяжении всей игры единственной вашей задачей будет бежать вправо и жать буквально три кнопки: сильный удар, слабый удар и рывок. Забудьте о каких-то комбо или особых тактиках, все противники, в том числе и боссы, побеждаются одним методом — простым затыкиванием. Проблему не решает даже возможность сменить бойца: анимация движений изменится, а принцип — нет.

Итог неутешителен. Senran Kagura Burst — весьма слабая и скучная игра, несмотря на всю привлекательность, так сказать, тематики. Окончательно портят впечатление периодические проблемы с частотой кадров. — *Алексей Сигабатулин*



РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 4.0

ЧЕТЫРЕ МОБИЛЬНЫХ ИГРЫ, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

WARHAMMER 40 000: CARNAGE

Платформа: *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *$6,99* ■ ***Рейтинг:***

Уверовать в неуязвимость героя-космодесантника (гибрид LEGO-робота серии «Бионикл» и пехотинца из «Звездного десанта» Верховена) **Warhammer 40 000: Carnage** вынуждает уже в самом начале. К истреблению орков ультрамарин приступает в нестыдной экипировке и с пугающе развитой силой, так что от вас требуется лишь палить из пистолета по всему, что смеет двигаться, иногда лениво махать клинком и вовремя включать джетпак. Последнее — для преодоления пропастей либо чтобы убежать от очередной порции монстров; главное здесь, как и в любом скоростном боевике-сайдскроллере, добраться живым до конца уровня, так что противников полезно бывает перепрыгивать.

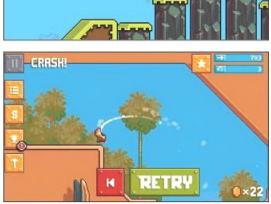
После первых уровней, правда, солдата лишают части могущества (окончательно джетпак выдадут позднее), но хитрость авторов уже сработала: один раз почувствовав себя машиной убийства, вы непременно захотите в течение пятидесяти уровней привести десантника к еще более завидной форме. А уж инструментов для этого в Carnage достаточно. Добывая в битвах нужную валюту, персонаж последовательно совершенствует боекомплект — от деталей брони (наплечники, шлем и т.д.) до холодного и огнестрельного оружия.

Колюще-режущее упомянуто перед пушками неспроста: да, классический «болтер» здесь можно заменить чуть ли не двухметровым ружьем, но проделать путь от боевого ножа до когтистой перчатки, трассирующей синим светом при каждом ударе, — стократ интереснее. В лучшие моменты игра и вовсе напоминает слэшер, агрессивный и зрелищный.

Если же эстетика Warhammer вас ни капли не волнует, проникнуться Carnage будет сложнее. Уровни здесь похожи один на другой, враги действуют скучно, какие-то новые приемы герой выучить не в состоянии (апгрейды лишь увеличивают его мощь, а покупное оружие интересно скорее как реквизит). Зато даже при минимальной симпатии к данной вселенной в эту игру легко влюбиться. — *Дмитрий Ежов*

RETRY

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *Бесплатно* ■ ***Рейтинг:***



С тех пор как Донг Нгуен удалил **Flappy Bird** из App Store и Google Play, у игры появилось множество подражателей — от какого-нибудь **Ironpants** до бесстыдных клонов вроде **Fall Out Bird** (вместо птички там музыканты группы Fall Out Boy). Однако новая аркада **Retry** от финской студии **Rovio** не только заимствует концепцию нашумевшего таймкиллера, но и привносит в нее множество любопытных нововведений.

Главное осталось нетронутым: Retry легко освоить, но в нее трудно научиться играть. Вместо птицы вы управляете маленьким самолетом. От одного тапа он ненадолго взмывает в воздух, а при длительном нажатии начинает выписывать мертвые петли. Но в отличие от оригинала в Retry уровни имеют начало и конец: вам нужно долететь из точки A в точку B. Сделать это не так просто — мешают различные препятствия, которые по мере прохождения становятся все хитрее, а любое соприкосновение с поверхностью приравнивается к смерти.

Пробиваться к финишу предстоит в четырех мирах: «Лето», «Зима», «Будущее» и «Египет» (само собой, без древних пирамид не обошлось). В каждой локации, помимо стандартных труб, подвижных платформ и неровностей ландшафта, есть свои опасности. Например, летом вам будут мешать водные препятствия, а зимой — сосульки, холодный ветер и сугробы. Благодаря всему этому игра получилась довольно хардкорная, но разработчики пошли на поблажки и добавили чекпойнты. Сохраниться на «стоянках» можно за одну золотую монету. Разбросаны они в труднодоступных уголках, и часто добраться до них без сумасшедшего везения просто невозможно. Монеты также выдаются за просмотр рекламных роликов, но «нагриндить» денег впрок не получится — возможность позволяют использовать три-четыре раза в день.

А вот запускать игру в течение двадцати четырех часов вы почти наверняка будете куда чаще: прежде чем самолет долетит куда нужно, придется начинать уровень сначала миллион раз. Подобно **Dark Souls**, Retry требует к себе серьезного отношения и вынуждает становиться все лучше и лучше. Этим, собственно, и цепляет. — *Любовь Гулидова*

FAMILY GUY: THE QUEST FOR STUFF

■ **Платформа:** iOS ■ **Цена:** Бесплатно ■ **Рейтинг:** ■■■■■

Family Guy: The Quest for Stuff беззастенчиво копирует идеи и механику **The Simpsons: Tapped Out**: знаменитый Коухог разрушен, и вам нужно силами его жителей восстановить город по кусочкам. Кликая на персонажей, вы получаете квесты, которые выполняются кликаньем на других персонажей или здания, — замкнутый круг.

В миссиях зарабатываются опыт, повышающий уровень благоустройства города, и деньги, которые идут на ремонт сооружений и уборку завалов в разблокированных зонах.

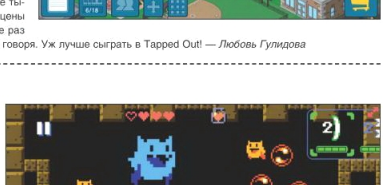
Чем выше уровень города, тем больше у вас появится зданий, а вместе с тем и персонажей. Почти у каждого есть один-два костюма, позволяющих совершать разные действия и, соответственно, получать разные предметы в качестве награды. Идея занятная, но в итоге все сводится к обычной раздаче указаний: если в Tapped Out квесты были хоть сколько-нибудь сложные (например, собрать весь урожай пончиков за пять секунд), то в «Гриффинах» провалить задание просто невозможно. Остается только сидеть и ждать, пока подчиненные справятся с вашими поручениями.

А ждать надо долго. Да, герои ведут себя согласно своим характерам в шоу: Питер переедает, катается на стиральной машине и давит китов скамейкой. Лоис ворует продукты в супермаркете и читает дневник Мэг, пока Крис нюхает клей. Все это было бы забавно, если бы не занимало так много времени. Доходит до смешного: Куагмаер, например, способен украсть женские трусики за одну минуту, но морковку кушает целых восемь часов.

От бесконечного ожидания вас может спасти только донат, и его тут неприлично много. Самый большой набор из трех с половиной тысяч устриц (особая валюта) стоит почти столько же тысяч рублей. При этом купленного надолго не хватит — цены взвинчены до небес, поэтому раскошеливаться придется не раз и не два. Довольно сомнительное развлечение, откровенно говоря. Уж лучше сыграть в Tapped Out! — *Любовь Гулидова*

KERO BLASTER

■ **Платформа:** iOS ■ **Цена:** $4,99 ■ **Рейтинг:** ■■■■■



Плотоядные кувшинки-убийцы, бесноватый медведь-шахтер, кусок черной биомассы с глазами — в свежем крупнопиксельном хите Дайсукэ Амайя, ранее за пять лет в одиночку создавшего **Cave Story**, каждый третий монстр выступает веской причиной дальше бежать по уровню. Интересно здесь, во-первых, как быстро фантасмагория на экране выльется в ваш личный психоделический опыт (с очередной порцией дивных существ реальность вокруг айпада немного растворяется), а во-вторых, сможет ли герой, лягушонок с бластером, выдержать больше, чем уже пришлось на его долю?

Да, в истории вооруженной лягушки-уборщика (откровенно говоря, почти что киллера) предусмотрены формальные паузы в виде роликов, но это, учитывая общий темп, абсолютно незначительные передышки. Гораздо важнее здесь тот факт, что, погибнув на задании, вы заново начинаете игру с отправной точки. Благодаря этому прохождение во многом и впрямь напоминает нервный трип.

Cave Story была идеальным вариантом для меланхоличного безделья долгим вечером. Kero Blaster же забава абсолютно иного толка — игра задорная, шумная и быстрая, полностью под стать своему чиптюн-саундтреку. Вот вы спокойно угощаете врагов снарядами разного калибра и забираете монеты из сундуков и сейфов, а вот уже оказываетесь под водой, затем отчаянно бьетесь с огромной гиперактивной рыбой, находите джетпак… Действие расписано по секундам, макабрических противников — тьма, заскучать не удается ни на мгновение. Почти безупречный мобильный run and gun. — *Дмитрий Ежов*

Онлайн дайджест

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

ИМЯ НАМ PROJECT LEGION

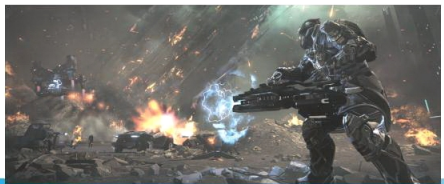
Легким движением руки DUST 514 превращается...

Студия **CCP** всю жизнь занималась созданием эпичной космической MMORPG **EVE Online**, но в 2009 году заявила о начале работ над шутером **DUST 514**. Анонс был похож на шутку. Шутер — это хорошо. То, что бесплатный, еще лучше. Но консольный? Да еще эксклюзив для PS3, где про EVE Online никто и не слышал? Автор сей заметки проиграл в EVE года четыре и помнит еще, что тогда среди игрового сообщества ходили самые дикие слухи, что все это неспроста и что владельцы CCP хотят продать студию Sony, а потому и делают для нее эксклюзив.

Вряд ли слухи имели под собой какие-то основания, но они наглядно показывают, что бизнес-концепция DUST 514 была настолько нелогична, что все искали в действиях CCP какой-то скрытый мотив. Все фанаты на PC, все бесплатные игры тоже там, а они вдруг решили попытать счастья на PS3! И вот, спустя пять лет после анонса и ровно год после релиза, руководство компании скромно призналось, что DUST 514 «не оправдал их ожиданий».

Еще бы он их оправдал, когда средний онлайн болтается в районе 3-3,5 тысяч человек! Однако это не проблема. А точнее, это проблема Sony, так как CCP получила и деньги за работу, и хороший пиар, а теперь из останков DUST 514 решила собрать новый проект — PC-шутер **Project Legion**. По сути, это будет новая игра, так как значительная часть контента создается с нуля, хотя разработчики постараются максимально задействовать все наработки его консольного двойника. История, дизайн и вселенная будут те же, даже обещают перенести из DUST 514 всех созданных игроками персонажей.

Надеемся, что студия успешно выведет Project Legion за пределы простой сессионки, обеспечив соло-PvE (атмосфера и история вселенной EVE просто великолепны), дав хороший кооператив и PvP-песочницу. Планы такие есть, но на уточняющие расспросы разработчики отвечают крайне туманно: мол, следуем заветам EVE, стараемся не фиксировать жестко рамки геймплея, а лишь даем игрокам инструменты, чтобы они сами создавали игру своей мечты. Посмотрим, посмотрим. Благодаря EVE Online у студии имеется огромный кредит доверия, так что с нетерпением ждем первых тестов.



CCP на сей раз не строит мегапроектов про объединение шутера с EVE Online, честно признавшись, что по большей части взаимодействие двух игр ограничится общим чатом и другими социальными фишками.

АНОНС

НАВАЛЬНЫЙ ЭКШЕН

Naval Action: боевик эпохи Просвещения

Жанр военно-исторических ММО пополнился весьма интересным проектом. Украинская студия **Game Labs** создает ММО **Naval Action**, посвященную боям парусных кораблей, построенных с конца XVII и вплоть до начала XIX века. Это, что называется, золотая эпоха парусных флотов. Весь XVIII век морские державы соревновались в постройке самых мощных кораблей, рос тоннаж, росло количество и качество вооружения.

К концу века самые мощные линкоры достигали водоизмещения 5000 тонн, имели более сотни пушек и были увешаны броней, которую едва пробивали даже мощнейшие 96-футовые орудия. В реальности эти корабли выполняли роль современных авианосцев: строить их было очень дорого, гонять по морю еще дороже, так что они обычно стояли в портах, символизировали мощь государства и служили аргументом в международной политике.

Однако в Naval Action отсидеться не удастся никому. Первым делом в игре запустят именно морские сражения в режиме сессионных боев. Разработчики выбрали типичный для жанра подход, совместив аркадный геймплей (простое управление, быстрый ремонт, повышенная маневренность и прочее) и в то же время уделив максимальное внимание проработке исторических деталей.

Да и геймплей, несмотря на аркадность, будет весьма серьезным и глубоким: надо следить за пожарами, чтобы не взорвался пороховой погреб, учитывать ветер, маневрировать, выводить корабль на позицию для стрельбы и не подставлять неприкрытые броней нос и корму. Почти целый корабль, получив пробоины под ватерлинией, может затонуть, а в арсенале капитанов будут возможности взятия на абордаж и даже таран.

Разработчики обещают, что после сражений в Naval Action может появиться открытый мир, захваты портов и территорий, торговля и обустройство собственных владений, квесты и исследование мира… Но к таким заявлениям надо относиться с изрядной долей скептицизма. Помнится, в 2009 году создатели **World of Tanks** тоже обещали добавить в игру управляемую ИИ пехоту и авиацию. Все неопытные разработчики поначалу строят схожие планы, не подозревая, что жизнь готовит им ловушку: если сессионная часть будет успешной, то ничего другого делать не захочется, выгоднее будет добавлять новые корабли да продавать стикеры на паруса. А если выйдет «не очень», то проект могут просто закрыть.

Naval Action уже прошла одобрение в Greenlight, так что ждем игру в раннем доступе Steam. Дата выхода неизвестна, но над проектом вот уже полтора года трудится команда из 25 человек. Это далеко не вся студия Game Labs — параллельно там работают над стратегией про Гражданскую войну в США, а также, по слухам, еще над парой неанонсированных проектов. Что же, ресурсов и амбиций им явно не занимать.

Naval Action в очередной раз доказывает, что движок Unity уже нельзя отождествлять с понятием «плохая графика». Картинка так хороша, что разработчики совершенно справедливо записывают графику в один из главных плюсов своей игры.

Slightly Mad Studios одновременно с хардкорным гоночным симом **Project CARS** разрабатывает более аркадный проект под названием **World of Speed**. По сути, это тот же Project CARS, только для широкой аудитории. Маркетологи рекламируют игру путем сравнения ее с видеосъемкой, причем не в пользу последней. В Project CARS разработчики сравнивали езду по трассе «Лагуна Сека», а вот для рекламы World of Speed выбрали заезд крутого спорткара по Красной площади. Из-за высокой скорости картинка на видео смазывается, теряет детали, да еще и камера трясется, и качество не очень. А виртуальная картинка сочная, чистая и детализированная. Так что планка кинореализма успешно взята! Пусть и в отдельно взятом жанре.

Electronic Arts закрывает **Mythic Entertainment**. В свое время EA питала на ее счет большие надежды и даже пыталась превратить студию в филиал **BioWare**, но смена вывески никак не отразилась на качестве продукции, и все последние проекты неизменно проваливались. Mythic выпустила не слишком успешный **Warhammer Online: Age of Reckoning**, так и не завершила разработку **Warhammer Online: Wrath of Heroes**, затем ее перевели на разработку мобильных игр, но и там она не снискала успеха. И все-таки Mythic Entertain-ment сумела навсегда вписать свое имя в историю игровой индустрии, выпустив в 2001 году культовую **Dark Age of Camelot**.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Май — традиционно месяц праздников, ведь львиная доля месяца приходится на выходные. И, само собой разумеется, в Wargaming нашли, чем занять досуг своих поклонников.

ПОД РЕВ МОТОРОВ

В мае стартовало сразу несколько оригинальных акций, которые позволили виртуальным танкистам и пилотам провести время в игре максимально эффективно и с немалой выгодой для себя. Для начала, была объявлена боевая задача «Цель — T26E4 SuperPershing» с 5 мая до 2 июня, во время которой игроки должны были набрать суммарно по 75 000 опыта на технике IV-VIII уровней каждой нации и получить в награду премиумный танк T26E4 SuperPershing. Параллельно стартовала акция на глобальной карте «Мир в огне», по результатам которой среди кланов и игроков, принявших особо активное участие в сражениях на глобальной карте, разыгрывалось суммарно 2 миллиона игрового золота, уникальные медали и — самое вкусное — уникальный американский средний танк VII уровня T23E3.

Если на момент подготовки материала в печать бойцы все еще продолжали собирать драгоценный опыт на заветный «Суперперш», то результаты «Мира в огне» уже стали известны.

Бесспорным лидером сразу по нескольким дисциплинам стал клан R-SR, заработавший благодаря своей деятельности на глобальной карте 500 тысяч игрового золота, уникальные медали «Вечный огонь I степени», «Геенна огненная» (за победу в 21 мятежном турнире) и «Дыхание огня» (за самое большое количество побед, одержанных на мировой карте). Кроме того, в ангаре у 43 бойцов из этого клана оказался T23E3.

На втором месте оказался клан HIVE, получивший в награду орден «Вечный огонь II степени», «Пожарный», а также 300 тысяч игрового золота в клановую казну и 34 наградных танка. Третье место занял клан _EVG_, получивший орден «Вечный огонь III степени», 100 тысяч голды и 44 призовых танка в ангары бойцов.

Еще одной медалью «Пожарный» за защиту максимального количества мятежей в провинциях своего клана были награждены AVISO. Бонусом в их клановой казне оказалось еще 100 тысяч игрового золота.

Лидером по количеству полученных призовых танков стали бойцы клана SPOOK: в общей сложности танк оказался в ангарах семидесяти игроков этого клана. Второе место по количеству полученных призовых танков (64 штуки) занял клан INDY. Кроме того, заняв десятое место в рейтинге кланов, INDY были награждены 80 тысячами голды. И бронзовое, третье, место по количеству призовой техники занял клан LNGST. За одиннадцатое место в клановом рейтинге они получили 60 тысяч игрового золота.

Одной из насущных задач игроков World of Tanks стал заработок опыта в рамках «Цель — T26E4 SuperPershing». И в этом им помогали акции с удвоенным опытом в победных боях на протяжении всех выходных мая. Кроме того, по будням бойцов ожидали приятные бонусы в заработке игровых кредитов: от 30 до 70 процентов в зависимости от их боевой эффективности.

ИЗ-ПОД ОБЛАКОВ

Позаботившись о танкистах, в Wargaming не забыли и о виртуальных пилотах. Чтобы никто не ушел обиженным, акция, аналогичная гонке за «Суперпершингом», стартовала и в World of Warplanes. Как и в «Танках», игроки должны были набрать определенное количество опыта на технике каждой нации.

Количество опыта оказалось чуть побольше, чем в «Танках» (100 тысяч за каждую страну), но и награда достойная: суммарно пятнадцать дней премиум-аккаунта и сразу два премиумных самолета шестого уровня в ангаре — американский XP-50 и японский Ki-88. Кроме того, для заработка дополнительных кредитов в «Мире самолетов» проходила акция, благодаря которой игроки могли зарабатывать от 30 до 50 процентов дополнительных кредитов по результатам своей эффективности в бою.

РАЗВИТИЕ

Но не акциями едиными… Кроме различных приятных игровых бонусов для своих поклонников, компания Wargaming продолжает улучшать свои проекты. 5 мая было выпущено обновление World of Warplanes до версии 1.3.1, исправлявшее ряд мелких игровых ошибок и добавляющее «мягкое ламповое освещение» в игру.

В World of Tanks обновление 9.0 ввело новую графику: модели танков высокого разрешения, улучшенное освещение. Самолеты решили не отставать: 22 мая был открыт тестовый сервер World of Warplanes версии 1.4.0, на котором, помимо всего прочего, игроки смогли оценить разделение клиента на HD- и SD-версии. Кроме того, в этом обновлении в игру вводятся премиумные самолеты VI уровня и новые карты: «Зимняя война» и «Секретный аэродром». Еще в игру внесли небольшие изменения в системе исследования модулей техники.

В World of Tanks прогресс также не стоит на месте. В новом обновлении версии 9.1, тестирование которого началось тоже 22 мая, разработчики решили уделить больше внимания балансным правкам различной игровой техники, а также ввели новую карту «Харьков».

Кроме того, изменения коснутся и звукового оформления игры. Особо эффективным игрокам станут доступны отметки на стволах орудий — новое игровое достижение, которое планируют ввести и в обновлении 9.1.

Трудясь в виртуальном мире, Wargaming не забывает и о реальности. В рамках проекта «Помним все» продолжаются работы по восстановлению различных исторических объектов и памятных знаков времен Второй мировой войны. В рамках подготовки к празднованию Дня Победы в Краснодарском музее военной техники «Оружие Победы» добровольцы из числа игроков, приглашенных компанией Wargaming, помогли восстановить внешний вид семи единиц военной техники: среднего танка Т-34, тяжелого танка ИС-3, плавающего танка ПТ-76, тягача МТ-ЛБ, САУ СУ-100, САУ ИСУ-122 и САУ ИСУ-152 образца 1943 года.

Также в рамках акции «Помним все» прошел ряд работ по реставрации мемориального комплекса Великой Отечественной войны в городе Медынь (Калужская область). Работы по реставрации памятников, стартовавшие 6 марта, были организованы компанией Wargaming совместно с городской и районной администрацией Медыни. Комплекс восстановительных работ включал в себя облицовку памятников гранитными плитами, гравировку имен героев, укладку тротуарной плитки у памятников, покраску танка и памятника солдату.

В восстановлении танка Т-34-76 и памятника героям Медыни приняли участие поклонники World of Tanks из Калужской области. Сейчас монумент вновь открыт для посещения.

EVE: Valkyrie начинала свой путь технодемкой, затем стала полноценной игрой, а теперь берет новую высоту — переходит с Unity на Unreal Engine 4. Да и в целом видно, что проект теперь не просто «стрелялка для VR», а нечто более серьезное. Пишется сюжет, дополняется игровая вселенная EVE, наняли Кэти Сакхофф из сериала Battlestar Galactica для озвучки роли Рэй Кэвик, первого пилота «Валькирий». Хотя игру обещают сделать доступной, создателям хардкорной EVE Online сложно делать что-то чересчур простым. Разные типы кораблей, для каждого из них разные наборы боевой загрузки, меняющие стиль игры. Игроку придется прокачивать и улучшать не только корабль, но и пилота с командой техников в своем ангаре.

Совсем недавно мы опубликовали анонс инди-MMO **Shards Online**, наивно посчитав, что в следующий раз услышим про игру где-нибудь через годик. Мы ошибались. За прошедшее время разработчики успели начать «Кикстартер», провалить «Кикстартер», а еще запустили вполне рабочую предальфа версию. Пока смотреть там особо нечего, игра будет очень бюджетная, и к дьяблоидам она не имеет никакого отношения — чистая RPG в духе **Neverwinter Nights**. Слабонервным смотреть строго не рекомендуется, предальфа — это всегда стресс для нервов, а уж когда игру делает инди-студия… В общем, стоит подождать хотя бы беты, а потом уж начинать судить.

АНОНС

ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙДЕШЬ

Arena of Fate: тысяча и одна MOBA

Вы этого ждали, и этот день настал. Студия **Crytek** сделала то, в чем так давно нуждалась вся игровая индустрия, — анонсировала **Arena of Fate**, тысяча первую игру в жанре MOBA. Если в предыдущем предложении вы уловили нотку сарказма, то вы правы. Потому что без сарказма на эту тему говорить уже сложно: конкуренция среди клонов «Доты» невероятная, с рынка постоянно выносят трупы побежденных, но поток желающих попытать счастья все никак не ослабевает.

Надо сказать, что разработчики из Crytek подошли к делу творчески. У них нет коллекции крутых запатентованных героев, как у **Infinite Crisis** или **Guardians of Middle-earth**, поэтому в качестве бойцов выступят исторические и вымышленные персонажи, на которые истекли сроки авторских прав. От известного изобретателя Теслы до короля воров Робина Гуда, от жертвы бургундской антитеррористической операции Жанны д'Арк до разносчицы пиццы Красной Шапочки, от обаятельного Франкенштейна до зловещего барона Мюнхгаузена.

Анонс Arena of Fate настораживает полным отсутствием скриншотов, геймплея и конкретных деталей. И это за недели до старта теста. Или все очень плохо, или мы просто безнадежные пессимисты.

Возможно, наш скепсис неуместен: пока нет никаких свидетельств тому, что болгарский филиал Crytek собирается делать клон «Доты» (то, что почти все остальные этим занимаются, не дает права навешивать ярлыки). Студия обещает динамичные экшен-сражения в командах 5 на 5 человек, некоторые сюрпризы в геймплее, а также доступность освоения игры. Закрытый тест начинается уже этим летом, и разработчики обещают, что внимательно выслушают замечания всех игроков.

ИНТЕРЕСНОСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ МИЛЛИАРД

Сможет ли Oculus Rift занять место телевизора?

С тех пор как создатели Oculus Rift перешли под крыло Facebook, они активно строят новые планы, причем некоторые из них приобретают прямо-таки наполеоновский размах. Глава Oculus VR Брендан Айриб рассказал о разработке MMO, которая будет не просто игрой, а социальной сетью нового поколения. «Это будет MMO, с помощью которой мы хотим завлечь в виртуальную реальность миллиард человек», — заявил он.

Очень хорошо, значит, миллиа… Стоп, сколько он сказал? Миллиард? Да он с ума сошел! Да если взять все приставки, выпущенные за последние тридцать лет, и то столько не наберется! Однако Айриб, сознавая всю сложность достижения поставленной цели, все-таки считает это возможным. Хотя шанс на исполнение мечты есть всего один: Oculus Rift придется выйти за пределы игровой индустрии.

По словам главы Oculus VR, игрокам можно продать десять, двадцать, вероятно, даже пятьдесят миллионов Oculus Rift, — но для настоящего успеха виртуальному шлему придется стать универсальным медиаустройством, которое будет востребовано в каждом доме. Таким же, как телевизоры или смартфоны. Кстати, количество смартфонов в прошлом году как раз перевалило за миллиард. В Oculus VR надеются, что виртуальная реальность имеет не меньший потенциал.

Спускаясь с облаков на землю, приходиться признать, что прямо сейчас (да и в ближайшие годы) миллиард пользователей в одной MMO останется фантастикой. Сам Брендан понимает, что возможности существующих интернет-сетей пока недостаточны для воплощения их замыслов. Но, как говорит старая поговорка: «Проси вдвое больше, получишь сколько надо». Идея массовости очков здравая, Xbox One и PS4 тоже всеми силами пытаются вырваться за пределы игрового рынка, только у них это пока не получается. Возможно, получится у Oculus?

Игроки не должны бояться, когда разработчики говорят о неигровом применении виртуальной реальности: чем больше людей, тем больше денег. Чем больше денег, тем быстрее развиваются технологии.

ИТОГИ

LEAGUE OF LEGENDS: ТУРНИР ВСЕХ ЗВЕЗД В ПАРИЖЕ

Мы побывали на одном из ключевых международных турниров по League of Legends — и вот что теперь об этом думаем.

После каждого межрегионального турнира по **League of Legends** зрители всегда хотят еще. На протяжении практически всего года команды Северной Америки, Европы, Кореи, Китая и прочих играют в изоляции, внутри своих локальных лиг, пересекаясь с другими регионами разве что в финалах редких побочных турниров вроде IEM и MLG. Это похоже на то, что происходит в традиционном спорте. Свои аналоги киберспортивных лиг по League of Legends есть практически везде — футбольная ассоциация FIFA, например, состоит из шести континентальных объединений, а чемпионат мира, где определяются лучшие из лучших, там случается и вовсе раз в четыре года.

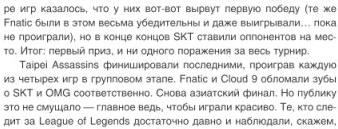
Но киберспорт еще молод. Перестановки в нем случаются во много раз быстрее, чем в традиционном спорте. Меняются игры, меняются форматы соревнований, постоянно приходят и уходят не только новые игроки, но и новые организации. Пару лет назад Cloud 9 не существовало в принципе, а теперь команда с этим именем ведет за собой всю американскую сцену. В феврале прошлого года корейский коммуникационный гигант SK Telecom собрал наполовину неизвестную пятерку талантов, и уже осенью они стали чемпионами мира. Случается и обратное: всего-то сезон назад непредсказуемая мощь Gambit Gaming беспокоила даже топовых корейцев, а теперь они… ну, команда как команда.

Из ниоткуда возникают новые звезды, старые уходят в отставку — ситуация меняется на глазах. Даже по текущим играм в LCS видно, что, например, Северная Америка летом и она же весной — это два совершенно разных уровня. И после каждого подобного переворота сам собой возникает вопрос: а какой регион *теперь* сильнее?

И чтобы ответ появился у нас до чемпионата мира (который, как обычно, пройдет осенью), Riot провели еще один All-Star турнир. Правда, в этот раз условия сильно отличаются от тех, что были в прошлом году. Тогда организаторы собрали пять региональных сборных, состоящих из игроков, за которых проголосовало больше всего поклонников. В этот раз до главного соревнования голосовальщиков не допустили, оставив им возможность подобрать участников для ряда чисто развлекательных соревнований. В основном же турнире, с пятьюдесятью тысячами на кону, приняли участие лучшие команды каждого региона. Все те, кто занял первые места в главных домашних лигах, — в этот раз все серьезно.

С седьмого по одиннадцатое мая в парижской Le Zenith Arena столкнулась пятерка лучших. **Cloud 9** в третий раз кряду разнесли всю американскую лигу. **Fnatic** снова уверенно преодолели тяжелый период и завоевали первое место в европейской LCS. Новый состав **Taipei Assassins** навел шороху по всей Юго-Восточной Азии, а **OMG** опять доминируют в Китае. И только **SK Telecom T1 K** на тот момент казались совсем не страшными: на «Играх звезд 2014» прошлогодних чемпионов мира записали, потому что они оказались первыми в зимнем сезоне корейской лиги Champions. Только вот в мае уже подходил к концу весенний, и в нем SKT вдруг резко сдали и вылетели в NLB — другую корейскую лигу, только уровнем ниже.

Однако то, что корейскому киберспортмену страх и ужас, всем остальным — повседневная норма. Та «черная полоса» в истории SK Telecom T1 K длилась всего две игры, и за эти две игры некоторые уже успели записать их в аутсайдеры турнира. Но в Париже выяснилось, что те две игры на международном уровне не значат ни-



чего. Даже вылетев за пределы корейской шестерки лидеров, SKT играли на абсолютно недосягаемом для иностранцев уровне. В паре игр казалось, что у них вот-вот вырвут первую победу (те же Fnatic были в этом весьма убедительны и даже выигрывали… пока не проиграли), но в конце концов SKT ставили оппонентов на место. Итог: первый приз, и ни одного поражения за весь турнир.

Taipei Assassins финишировали последними, проиграв каждую из четырех игр в групповом этапе. Fnatic и Cloud 9 обломали зубы о SKT и OMG соответственно. Снова азиатский финал. Но публику это не смущало — главное ведь, чтобы играли красиво. Те, кто следит за League of Legends достаточно давно и наблюдали, скажем, за неделей LCS в Лилле, хорошо представляют, на что могут быть способны шесть тысяч французов. Особенно разница видна по сравнению с прошлогодними «Играми звезд» в Шанхае: там тоже был китайско-корейский финал, и чем очевиднее становилась победа Южной Кореи, тем тише становился зал. Французы — совсем другая история. Они всегда возбуждены, но никогда не агрессивны. Они приветствовали победителей и подбадривали проигравших, они поднимали шум под каждый красивый момент, и от грома шести тысяч голосов и топота ног весь Le Zenith ходил ходуном.

Турнир прошел блестяще — для полного счастья не хватало разве что красивой церемонии награждения. У Riot они почему-то хронически не получаются. На прошлогоднем чемпионате мира основатели студии Брэндон Бек и Марк Мерилл неуклюже задвинули речь с телепромтера и кинулись помогать SKT Т1 К удержать кубок… хотя те, кажется, и сами справлялись. В этот раз похожую процедуру провел Дастин Бек, глава киберспортивного направления, — только без кубка (понятно, это еще не чемпионат мира) и даже без призового чека. Получилось вдвойне странно.

Впрочем, по сравнению с теми впечатлениями, которые оставила основная часть турнира, это мелочи. Из прошедших в Париже «Игр звезд» и Riot, и команды должны извлечь много полезного. И судя по началу летнего сезона LCS, многие команды сделали правильные выводы — путь к осеннему чемпионату мира будет напряженным. И интересным.

Le Zenith Arena — место, где все проходило. Конечно, не Staples Center, но все еще внушительная концертная площадка на шесть с лишним тысяч мест.

THE NEED FOR SPEED

ДВАДЦАТИЛЕТНЯЯ ЖАЖДА

ПАВЕЛ БАЖИН

Двадцать лет назад Electronic Arts решила выпустить гонку нового поколения. Игра обещала стать хитом, вот только громкого имени у нее не было.

В ту пору внимание фанатов гонок было приковано к десяткам известнейших брендов — **Out Run**, **Road Rash**, **Virtua Racing**, **RoadBlasters**. В Японии игру решили назвать **Over Drivin**, явно в пику одной из самой популярной серии гонок того времени, **Hard Drivin'**. А вот для американского рынка издательство придумало хитрый трюк, заключив соглашение со знаменитым автомобильным журналом **Road & Track**, издающимся с 1947 года. Название журнала гордо красовалось на первом месте, отвлекая внимание от настоящего имени, никому тогда не известного. Так двадцать лет назад появилась на свет **Road & Track Presents: The Need for Speed**. Так под рев двигателей и визг жженых покрышек начала создаваться новая легенда игровой индустрии. Двадцать лет экспериментов. Двадцать лет взлетов и падений. Двадцать лет истории развития жанра — в сегодняшней ретроспективе **Need for Speed**, самой известной гоночной серии во вселенной.

ПЕРВЫЙ КРУГ

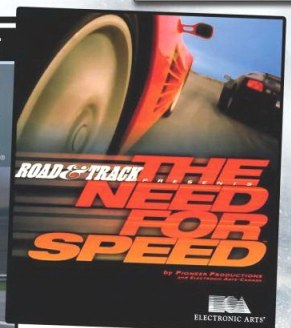
Двадцать лет назад в игровой индустрии происходила смена эпох. Время царствования NES и Mega Drive подходило к концу, набирающий силы ПК расправлялся с последними конкурентами, а оставшаяся без Стива Джобса **Apple** теряла позиции под натиском **Microsoft**. Рушились империи, низвергались титаны, а прежние авторитеты становились кормом для молодых и голодных покорителей игрового рынка.

И вот основатель Electronic Arts Трип Хокинс, собрав альянс из семи компаний, решил создать новую игровую платформу под названием 3DO. Затея выглядела весьма перспективной, благо приставками тогда занимались все. Можете не верить, но даже компания **Sony**, которая никогда раньше с играми дела не имела и ничего в них не понимала, решила вдруг выпустить собственную консоль, назвав ее забавным и пафосным именем PlayStation.

Право, смешные эти японцы! Серьезно, ну кто будет покупать эту «PlayStation», когда есть крутая 3DO, совмещающая в себе лучшие черты ПК и приставки? С одной стороны, мощное неизменное железо, с другой — открытая лицензия, дающая право производить консоли всем желающим. Прямо как Steam Machines в наши дни! Журнал Time даже присудил 3DO титул «Продукт года». И, конечно же, не обошлось без эксклюзивов (в основном временных) — **PO'ed**, **Killing Time**, **Escape from Monster Manor**, но больше всех постаралась сама Electronic Arts, подогнав культовый космосимулятор **Shockwave 2** и весьма интересную новинку, гоночную игру **Need for Speed**.

Главной фишкой первой Need for Speed был… реализм. Сотрудничество с журналом Road & Track не ограничилось одним лишь названием — его сотрудники понимали толк в крутых спортивных машинах и помогли разработчикам сделать правдоподобную физическую модель. Каждый суперкар проявлял собственный норов. Создатели позаботились и о мелочах — современному игроку смешно слышать в качестве плюсов «реальный» звук переключения передач или аутентичную приборную панель для каждой машины, но в то время такой уровень проработки был новшеством даже для серьезных автосимуляторов.

Журнал Road & Track не только помог привлечь игроков собственным именем, но и внес существенный вклад в создание игры.



Обложки CD-дисков первой Need for Speed. За двадцать лет самая горячая новинка превратилась в ценный раритет.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Обычно разработчики стараются сделать вторую часть больше и лучше первой, однако Electronic Arts решила сделать ход конем и поступила ровно наоборот — испортила все, что только возможно, и с чувством выполненного долга выпустила игру в продажу.

Первая часть стремилась к аутентичности и реализму, но вторая сделала упор на более аркадный геймплей и «адреналиновый экшен». Хотя за год технологии успели продвинуться вперед, графика получилась чуть ли не хуже, чем в оригинале: отказ от массового использования двухмерных объектов сделал трассы чересчур голыми, да и дизайн был слишком попсовым. Замки, водопады, гигантские скалы и тоннели в первый момент притягивали взгляд, но очень скоро приедались и начинали раздражать. Куда интереснее

Да и вообще жанра автосимуляторов на тот момент практически не существовало, так как их представителей можно было пересчитать по пальцам одной руки. Разве что студия **Papyrus** сделала пару игр про гонки «Индикар», да **MicroProse** выпустила более-менее серьезный сим «Формулы-1», но игры эти были, прямо скажем, очень нишевыми даже по меркам тех суровых времен, когда секретарши знали MS-DOS, а хардкорщиками считались те, кто мог пройти **Doom 2** за полчаса на сложности Nightmare.

Зная это, легко понять, почему новинка произвела такой фурор. Среди множества аркад появился вполне серьезный автосим, и не про какую-то «Формулу-1», а про шикарные суперкары, которые рядовой игрок мог увидеть разве что в журналах да по телевизору. И это была не нишевая игра за три копейки, а крупнобюджетный проект с отличной графикой, модными в то время живыми роликами, а также шикарной мини-энциклопедией по каждой машине, из которой можно было узнать историю ее создания, посмотреть видео и послушать комментарии дикторов.

Возможности компьютеров еще не позволяли разработчикам чрезмерно усложнять физическую модель, поэтому при всей своей тяге к реализму NFS была достаточно проста для освоения, а местами даже проще некоторых аркад (которые в те времена тоже были суровее некуда и нещадно карали игрока за малейшую ошибку).

NFS никого карать не собиралась, ее задачей было обеспечить игроку максимальное удовольствие от управления суперкаром в максимально реалистичной обстановке: уворачиваясь от встречных и попутных машин, отрываясь от преследующей полиции, любуясь красивыми пейзажами, умело совмещавшими трехмерную графику и двухмерные объекты.

«Суперперспективная» приставка 3DO так и не взлетела, отпугнув всех покупателей дикой ценой в 600 долларов, но вскоре игра вышла на других платформах и собрала множество восторженных отзывов. Формула успеха была найдена.

NFS дебютировала на приставке 3DO. Их производили разные компании. Например, модель от LG (тогда еще звавшейся GoldStar) часто ломалась и имела плохую репутацию, а 3DO от Panasonic считались крутыми.

СУПЕРКАРЫ ДЛЯ МАЖОРОВ

Возможно, обычные машины появились в Need for Speed не только из-за бума стритрейсинга. Оказывается, суперкары постепенно выходят из моды! Конечно, крутые спортивные тачки еще долго будут будоражить воображение автолюбителей всех возрастов и темпераментов. Но в настоящее время череда экономических кризисов отбила у богатеев желание демонстрировать свои доходы. Доходит до смешного: в 2008 году упал спрос вообще на все машины ярких и кричащих расцветок, присущих дорогим спортивным автомобилям. Психологи говорят, что в разгар кризиса покупатели совершенно неосознанно отказывались разъезжать на «пижонских» авто и выбирали машины спокойных цветов — черные, белые, серые и серебристые.

Примерно так выглядел хардкорный симулятор начала девяностых — «Формула-1» от MicroProse.

редкие машины — к примеру, концепт-кар Ford Indigo.

К КОРНЯМ И КЛУБНЯМ

Несмотря на неудачу, Electronic Arts решила не менять курс и сделать третью часть в виде «работы над ошибками». В **Need for Speed 3: Hot Pursuit** снова появились отряды полиции, научившиеся ловить нарушителей ПДД с помощью шипов и дорожных блоков, а также пересевшие на машины, способные догнать самых отмороженных гонщиков.

Вернулся дорожный трафик, трассы снова стали реалистичными и более интересными — картоделы явно успели набраться опыта в составлении быстрых и динамичных, но в то же время достаточно сложных треков. В «гараже» можно было полюбоваться на сияющие отражениями модельки культовых суперкаров, а уровень графики подтянули так, что игроки просто пищали от восторга.

На ПК как раз происходила технологическая революция, появились 3D-акселераторы и первые видеокарты с поддержкой трехмерной графики. Формально поддержка 3D-акселераторов была и во второй части, но лишь в специальном издании, и поддерживала только два устройства. Зато в Need for Speed 3 дизайнеры развернулись по полной программе. Даже сейчас многие фанаты с удовольствием гоняют по знакомым трассам и утверждают, что никакой другой Need for Speed им не нужно.

Понять их можно. Игра действительно получилась очень удачной, породив целый культ «жаждущих скорости». Да и автор сей статьи начал знакомство с серией именно с третьей части, а потому его связывают с ней очень теплые воспоминания. Взушный Pentium MMX 166 не мог выдать всех красот, что не мешало извлекать сто процентов заложенного в игру драйва и адреналина.

И все-таки будем объективны. Третья часть не предлагала ничего нового, она была не более чем возвращением к тому, с чего начиналась серия. Все то же самое, только больше и лучше. А жанр тем временем развивался, появились более серьезные симуляторы, на фоне которых третья NFS выглядела уже откровенной аркадой. Но все были довольны. Формула успеха сработала еще раз, и на этот раз издательство не сплоховало, ухватив ее обеими руками. Реалистичный сеттинг, аркадный (но не чрезмерно) геймплей, поли-

А вот одногодка первой части NFS — 1994 год, NASCAR Racing от Papyrus. Реализм по все поля!

ездить по реалистичному миру, чем по автодорожному варианту Диснейленда.

И падно бы просто пошли в сторону аркады, так нет. Из-за нехватки времени студии пришлось отказаться от дорожного трафика и полиции, которые уже успели стать визитной карточкой игры. Старожилы вспоминают, как покупали игру ради того, чтобы лихо погонять с копами наперегонки, и с удивлением узнавали, что ничего такого здесь не предусмотрено.

Даже набор машин получился на редкость неудачным. Первая NFS знакомила игрока с иконами автомобильной промышленности тех лет: Porsche 911 Carrera, Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Lamborghini Diablo… За возможность порулить этими машинами, пусть даже виртуальными, люди и покупали игру.

К сожалению, для второй части разработчики подобрали машины во многом уникальные, но бесконечно далекие от помыслов и мечтаний рядового фаната автосимуляторов. Кто из вас, дорогие читатели, сможет без помощи всезнающего «Гугла» вспомнить облик Jaguar XJ220, Lotus Elise GT1, Italdesign Cala, Isdera Commendatore 112i? А ведь в списке были и более

Первая Need for Speed не соблазнилась спортивной тематикой и решила привнести немного реализма в гонки суперкаров.

Need for Speed 2. «Без конца и без начала, переплеты — как мочало, на листах — каракули». Фанаты горько плакали.

ция и крутые спортивные тачки — вот рецепт настоящего NFS! Стопроцентно надежный!

Найденный EA «стопроцентно надежный рецепт» подвел ее уже при первом использовании. **Need for Speed: High Stakes** в какой-то мере являлась клоном третьей части, но и новшеств было предостаточно. Погодные эффекты, возможность играть за полицию, впервые в серии была представлена система повреждений, плюс к этому новые режимы, новые трассы и машины. Все, что нужно для фанатов серии, и даже больше!

Как ни странно, но игра получилась очень неудачной. Даже на PS продажи упали на треть, а на PC-версии благодаря мучившим ее глюкам дела наверняка шли еще хуже. Багов было столько, что для некоторых игроков знакомство с новинкой заканчивалось еще на стадии установки. Оценки были в целом хорошими, но рецензии на игру оказались куда прохладнее, чем на ее предшественницу. Пресса явно дала понять, что разработчики снова заехали куда-то не туда.

Начинала прослеживаться явная тенденция: хит — проходная игра — еще один хит — и снова сделанная на быструю руку халтура. Следующий представитель серии обещал быть новым хитом…

САМЫЙ ЛУЧШИЙ NFS

Вся последняя четверть двадцатого века прошла под знаком автомобильного бума. Бензин был дешевый, компьютеры и приставки только входили в моду, а молодежь читала журналы не про игры и модные гаджеты, а про крутые тачки. И пусть денег не хватало даже на «Жигули», каждый разбирался в характеристиках топовых суперкаров куда лучше, чем нынешние фанаты World of Tanks в характеристиках танков Второй мировой. И среди десятков имен одно всегда выделялось особо: «Порше». Это не попсовый «Феррари», не чопорный «Ягуар» и не показушный «Ламборгини». «Порше» — он и в Африке «Порше»!

В девяностых годах эта марка была на пике своей популярности. Немцы заботились о своем имидже и не давали право использовать свои машины первой попавшейся студии, но Electronic Arts предложила немецкому автогиганту сделку века: выпустить в честь пятидесятилетия компании эксклюзивную **Need for Speed: Porsche Unleashed**, с революционной графикой и революционным физическим движком, посвященную исключительно истории марки «Порше».

Благодаря появлению 3D-видеокарт и существенному прорыву в качестве графики в Need for Speed 3: Hot Pursuit можно неплохо поиграть и сегодня. А в то время такая картинка легко сходила за фотореализм.

Немцы выдали EA лицензию на весь свой автопарк, начиная от первой модели Porsche 356 и заканчивая новейшими штучными гоночными болидами, предназначенными для участия в чемпионатах. А также позволили мять и ломать их виртуальные клоны как душа пожелает.

Казалось бы, какая им разница, что с машинами будут делать в игре? Тем не менее последние лет двадцать среди игроков ходит нечто вроде «городской легенды», будто производители автомобилей запрещают разработчикам симуляторов слишком сильно деформировать виртуальные клоны их продукции. Мол, чтобы у потенциальных покупателей образ машины не начал ассоциироваться с серьезными авариями. А потому в большей части симуляторов ездят неразбиваемые «кирпичи», где от лобового столкновения с бетонным отбойником на скорости в 350 км в час разве что стекло потрескается. Так это или нет, поручиться не можем, однако Need for Speed: Porsche Unleashed получила невероятно детальную для своего времени визуализацию системы повреждений.

Особым предметом гордости стала четырехточечная система физики автомобиля: игра отдельно просчитывала взаимодействие каждого колеса и работу подвески. Сегодня можно заметить, что расчеты были не очень сложными. В поведении машины чувствуется некоторая «стериль-

Для многих наших фанатов знакомство с серией началось с таких вот «фирменных» дисков. Найти лицензионную копию игры в России времен девяностых было почти невозможно.

Need for Speed: High Stakes 1999 года. Главным новшеством стали погодные эффекты типа тумана или дождя, а также система повреждений.

ность», отсутствие мелких нюансов, присущих реальным образцам. Хотя на практике это шло только на пользу: делая игру доступной не только для хардкорщиков с рулями, но и казуалов с кнопками.

Также серьезно разработчики подошли к вопросу графики, уровень которой на тот момент был просто феноменальным. И пусть злые языки говорят, что картинка местами напоминает Minecraft. Это вранье, даже сейчас игра выглядит и играется просто отлично, — добавить бы современных текстур с бамп-маппингом, и получился бы отличный конкурент нынешним гонялкам. Фанаты жанра вообще и серии в частности, которые по каким-то причинам пропустили сей шедевр, могут без особого страха наверстать упущенное: хотя прошло более десяти лет, велик шанс, что вы сумеете получить удовольствие.

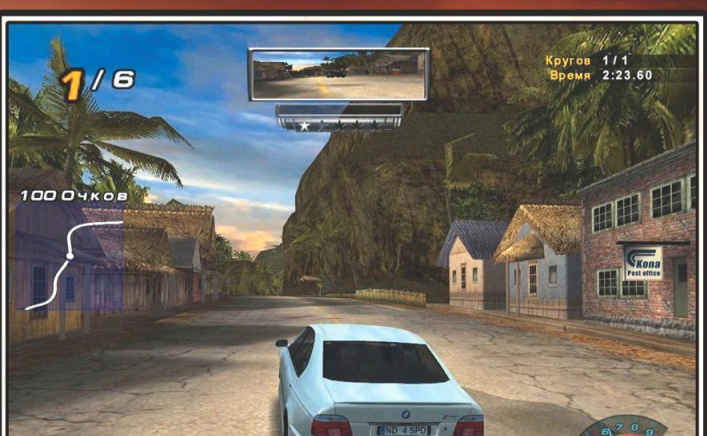
Идеальный баланс, плавное повышение сложности, наличие тонкого тюнинга (давление воздуха в задних и передних шинах настраивается отдельно!) и даже ролевые элементы в виде «прокачки» машины путем покупки более крутых запчастей — все это делало и делает Porsche Unleashed экстраординарной игрой, которой многие фанаты серии присуждают звание самой лучшей NFS за всю историю существования бренда. Но возникает один коварный, неудобный, нескромный и даже гнусный в своей чисто американской морали вопрос: если ты такой умный, то отчего тогда небогатый? Или, применительно к игре, если она такая хорошая, почему продажи низкие?

ЛУЧШЕ БЫТЬ БЕДНЫМ И ЗДОРОВЫМ

Это был даже не провал. Это была катастрофа. Можно сравнить данные только по приставке PlayStation, но там цифры просто поражают: по сравнению с Need for Speed 3: Hot Pursuit продажи упали в четыре раза. И это с учетом того, что игра вышла позже, имела более широкую аудиторию игроков и очень большие амбиции. Причин провала можно придумать массу: отсутствие копов, отсутствие разнообразного автопарка суперкаров, а также излишняя сложность, которую большая часть целевой аудитории просто не осилила. Ах да, все это относится лишь к PC-версии игры. На PS Porsche Unleashed была настолько хуже, чем на PC, что, по сути, это были две совершенно разные игры. Консольная версия получилась куда аркаднее и примитивнее, с устаревшей графикой, другой музыкой и интерфейсом. Там игра была не революцией, а испорченным вариантом двух предыдущих частей.

Какая часть NFS самая лучшая? Каждый определяет это сам для себя, но для автора этой статьи выбор очевиден — Need for Speed: Porsche Unleashed.

В Porsche Unleashed были только «Порше» и не было полиции. Возможно, массового игрока отпугнуло именно это, а вовсе не сложность игры, которая была весьма умеренной.



Need for Speed: Hot Pursuit 2 познакомила игроков с новыми разработчиками, студией Black Box. Они пришли сменить «старых и уставших». Через пять лет точно так же сменят и их...

Так лучший представитель серии с точки зрения ограниченной аудитории полухардкорных фанатов стал одновременно и самым худшим с точки зрения издателя. Это было начало двухтысячных, и в игровой индустрии стартовала печально известная ныне гонка бюджетов. Издатели начинали понимать, что игры нужно делать не так, как надо, а так, чтобы они лучше продавались.

Игры перестали быть искусством и стали продуктом, для производства которого требовалось лишь наладить эффективный конвейер. Electronic Arts была не просто последователем, но и одним из главных создателей этого тренда. Геймдизайнеров с их умными идеями задвинули за шкаф, поставив на их место маркетологов. Игры начали делать по инструкциям, на основе опросов фокус-групп, статистики и анализа рынка. Опытнейшая команда, создававшая серию в течение почти десятка лет, вдруг оказалась не у дел.

Electronic Arts взяла им на замену молодую студию Black Box, присоединив ее к коллективу растущего канадского конвейера по производству игр. На этот раз решили обойтись без экспериментов: вытащили на свет изрядно помятую «формулу успеха» девяностых годов и дали людям то, что они просили. В NFS вернулись крутые тачки, полиция и аркадное управление.

Так появилась **Need for Speed: Hot Pursuit 2**. Все то же самое, что и в третьей части, только еще больше и лучше: 49 лицензированных машин, плюс 10 машин для полиции, плюс новый движок и новые платформы PS2 и Xbox, которые впервые позволили консольным игрокам вкусить все прелести продвинутой трехмерной графики. Итог был закономерен: бурный всплеск продаж и титул «Лучшая гоночная игра года на консолях» от Академии интерактивных искусств и наук. Формула работала, но доить ее бесконечно было невозможно. Серии нужны были свежие идеи.

Как раз в это время студия Universal решила снять фильм про стритрейсеров. Вероятно, планировали сделать проходной боевичок, но продюсеры сумели за небольшие деньги сколотить отличную команду. Особенно повезло им с профессиональным стритрейсером, который наполнил фильм множеством нюансов, вызывавших потом восторг автофилов, а также уговорил руководство накупить для фильма массу модных тачек в количестве аж восьмидесяти штук.

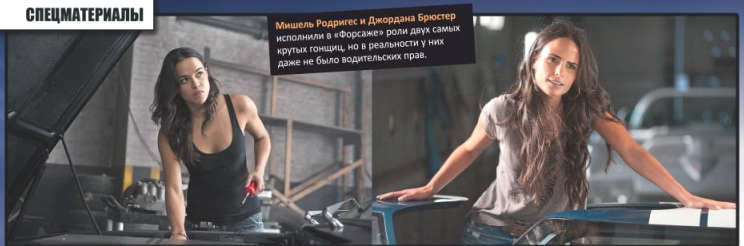
Фильм получил название The Fast and the Furious, а нам он более известен как «Форсаж». После его премьеры команда молодых актеров, составивших отличный контраст приевшимся голливудским кумирам, проснулась знаменитой. При бюджете в $38 млн сборы превысили $200 млн, а среди всех автолюбителей, начиная от владельцев «Жигулей» и заканчивая водителями экскаваторов, начался бум увлечения стритрейсингом.

Electronic Arts к тому времени окончательно определилась с направлением развития серии Need for Speed: долой симуляторы, в баню всех хардкорщиков, да здравствует аркада. А успех фильма «Форсаж» дал идеальный сеттинг, укладывающийся в эту формулу на все сто процентов. Спустя два года после выхода фильма состоялся релиз **Need for Speed: Underground**.

ЭРОН-ДОН-ДОН

Как раз в начале двухтысячных популярность суперкаров начала идти на убыль. Людям надоело облизываться на фото сверхдорогих машин, не имея возможности не то чтобы прокатиться, но даже увидеть их вживую. Душа настойчиво требовала скорости, и внезапно выяснилось, что суперкары и скорость — это две большие разницы. Крутые спортивные тачки во многом утратили свои чемпионские корни, превратившись в дорогие игрушки для поддержания имиджа. А самые обыкновенные машины, на которых люди каждый день ездили на работу, получили достаточно мощности, чтобы преодолеть барьер в 200-250 км в час.

Именно такие автомобили и стали главными героями Need for Speed: Underground. С форсированными двигателями, спортив-



Мишель Родригес и Джордана Брюстер исполнили в «Форсаже» роли двух самых крутых гонщиц, но в реальности у них даже не было водительских прав.

Культ стритрейсинга существовал и до выхода «Форсажа», но успех фильма вывел его на новую высоту. Да и серия Need for Speed внесла в рост популярности нелегальных гонок существенную лепту.

В Underground 2 игрокам открыли целый город, хотя нововведение понравилось далеко не всем — поездки по пустому городу быстро превращались в рутину.

ными коробками передач, облегченные углепластиком и украшенные модным неоном, эти машины стали настоящими заводами по производству адреналина. И если в реальной жизни ко всему этому прилагались большие расходы, проблемы с полицией и риск провести незапланированную инспекцию морга, то в мире Underground не было ничего лишнего. Вечная ночь, блеск полированной стали, сияние неона и скорость, скорость, скорость.

Разработчики пригласили иранского специалиста по компьютерным спецэффектам Хабиба Загапура, автора знаменитой сцены гонок на подах в первом эпизоде «Звездных войн». Именно он создал в Underground то самое ощущение запредельных скоростей. В частности, игра явно избегает открытых пространств, которые «кастрируют» чувство скорости, поэтому все действие происходит только на городских улицах и переулках, среди бешено мчащихся мимо стен домов. Программисты тоже не подвели, добавив в движок крутые отражения и размытие в движении, — Underground стала одной из первых игр, широко использовавшей шейдеры.

В Need for Speed: Underground сложились все условия для создания хита: актуальная тема, аддиктивный геймплей, крутая графика и отлично подобранная музыка. Начиная с Underground разработчики начали призывать игроков «драйвить сэйфли энд респонсибли», потому что после таких заездов так и хотелось засочить в жигуленок и дрифтануть от души по улицам родного Бобруйска.

Но пока целевая аудитория восторгалась, более серьезные фанаты серии задумчиво чесали затылки. Большинству из них игра очень понравилась. Хардкорных симуляторщиков среди фанатов никогда не было, всем нужны были лишь фановые гонки, которые Underground предоставляла в избытке. Но видели они и то, чего не видели пока остальные: уход от гоночного геймплея в сторону «парка аттракционов», когда игра дает игроку не гонку, а лишь имитацию гонки. В частности, система catch-up заботливо тормозила и ускоряла соперников, чтобы они бестолково толклись вокруг «главного героя», не слишком от него отставая и не слишком обгоняя. Были и другие признаки, пока еще не слишком явные, но оттого не менее грозные…

ВВЕРХ И ВНИЗ

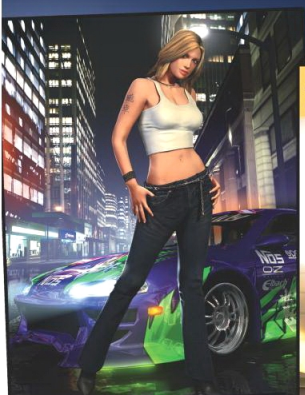
Underground собрала более 12 млн копий. Сиквел — порядка 11 млн копий. **Need for Speed: Most Wanted** объединила прокачку машин из Underground, открытый город из **Underground 2** и полицию из Hot Pursuit. Хотя ее продажи не превысили результаты предшественниц, по мнению большинства фанатов, именно эта игра заслуживает права считаться лучшим представителем серии (автор все равно настаивает на кандидатуре Porsche Unleashed). Electronic Arts решила, что нашла золотую жилу и теперь сможет каждый год выпускать по свежей NFS и собирать деньгоуборочными комбайнами тонны долларов. Стоит ли говорить, что издатели снова ошиблись.

Вплоть до выхода Most Wanted у разработчиков хватало идей и ресурсов, чтобы поддерживать интерес игроков, но на **Need for Speed: Carbon** студия «сломалась». Неизвестно, что послужило большей причиной провала — то, что игра была слишком похожа на три предыдущие, или то, что разработчики добавили в нее слишком много нововведений.

Поставим, пожалуй, на второй вариант, потому что новшеств действительно было много, зато ни одного хорошего. Однообразные «войны за территории», призванные скрыть недостаток контента, перегруженная спецэффектами графика, которая бог весть как умудрилась стать хуже и тормознее, чем в предыдущей части. Но самым большим огорчением стали напарники, абсолютно глупая и бессмысленная фишка, причины введения которой установить не удалось до сих пор.

Восемь лет назад мне как раз довелось написать обзор на эту игру, так что очень трудно удержаться и не процитировать самого себя: «…не слишком удачную систему catch-up умудрились испортить еще больше, во многом благодаря введению напарников. Так, после вызова Тягача он волшебным образом вырывается вперед и начинает ехать прямо перед вами. С такой прытью этот товарищ мог бы закончить гонку раза в два быстрее остальных! Так же смешно наблюдать, как Блокиратор устраивает аварию преследующей вас машины и они отстают на полкварты. Можете даже не оглядываться, через минуту они снова будут у вас на хвосте — и напарник, и его жертва. Порой возникает вопрос: а нужен ли здесь геймер?»

А ведь годом раньше, во время написания обзора Most Wanted, восхищенные эпитеты сыпались как из мешка! Эх, «электроники», за что же вы так со своими фанатами? Понятно, что Carbon разошелся приличным тиражом (порядка десяти милли-



Реклама Need for Speed: Underground. Что и говорить, дизайнеры выбрали верный сеттинг и мастерски передали дух и романтику стритрейсинга. Понты и скорость!

B Need for Speed: Most Wanted (2005) разработчики до совершенства отточили формулу геймплея, найденную в девяностых годах.

онов, почти как Most Wanted), но игроки поняли, что им подсунули халтуру. Да и сама Electronic Arts почувствовала спад энтузиазма со стороны игроков и прессы. И, как ни странно, запаниковала, в очередной раз решившись начать эксперименты над серией.

Вся игровая общественность долгие годы убеждала Electronic Arts, что серия умирает, что она уже давно не та, что разработчики делают игры без души, что в игру нужно срочно добавить реализма, систему повреждений и что самой лучшей частью была Porsche Unleashed. Издатели слушали это годами — и, наконец, поверили. Тем более что поверить было достаточно просто, ведь были те, кто пошел по пути Porsche Unleashed, начав создавать гоночную игру в стиле «доступного реализма». На PlayStation процветал **Gran Turismo**, в 2005 году на Xbox 360 стартовала серия **Forza Motorsport**, и обе игры успешно отвоевывали у EA место в сердцах любителей гоночного жанра.

Наслушавшись умных советов и заразившись дурным примером, разработчики решили покончить с темным аркадным прошлым и устремиться к светлому хардкорному будущему. В 2007 году выходит **Need for Speed: ProStreet**, где ботам добавили интеллекта и отключили читерский catch-up, ввели систему повреждений, позволявшую расколотить машину в хлам после первого же серьезного столкновения, и сделали вменяемое управление машиной, которое, правда, с помощью настроек легко возвращалось в аркадное состояние. Что важнее, машины перестали быть кирпичами и снова получили работающую подвеску.

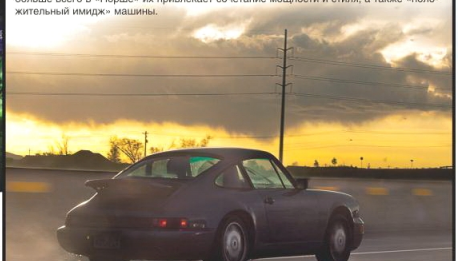
Казалось бы, разработчики сделали все, что просили игроки. Но благими намерениями вымощена дорога в ад. Фанаты аркадных гонок ругали слишком скучный сеттинг легальных гонок: никакой драмы, никакой полиции, унылые кольцевые трассы с ужасными бандурами, изображающими чекпойнты, куча непонятных настроек, да еще при лобовом столкновении на полной скорости гонка почему-то заканчивается. Фанаты более хардкорных игр отнеслись к проекту достаточно благодушно, что не помешало им раскритиковать его практически по тем же пунктам: жаловались и на скучный сеттинг, и на унылые трассы, и на все остальное.

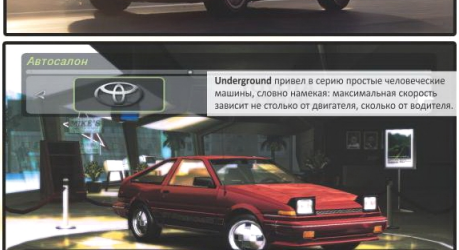
В итоге продажи оказались ниже ожидаемых, а игру ругали почти все, хотя «Игромания» заняла более взвешенную позицию: мы считали, что EA сделала шаг в верном направлении, пусть и не довела работу до конца. А точнее, у студии просто не хватило времени, чтобы превратить игру из аркадного экшена в полуаркадный симулятор. Слишком кардинальные изменения, слишком мало опыта в новом жанре. Весь опыт, что был накоплен в Porsche Unleashed, остался в другой студии и забылся много лет назад.

Гораздо позже, в 2010 году, Electronic Arts в лице президента Джона Ричителло

АМЕРИКА ВЫБИРАЕТ «ПОРШЕ»

Если верить Американскому институту роскоши, богатые жители США предпочитают водить именно «Порше». Аналитики регулярно проводят опросы, пытаясь выяснить предпочтения богатейшей части населения страны, которая, к слову, составляет всего 10%. Так, в 2008 году опрос провели среди 1600 человек, чей доход превышает треть миллиона долларов в год (около миллиона рублей в месяц). Баварская марка регулярно обходит всех конкурентов, среди которых такие серьезные соперники, как Mercedes-Benz, Lexus, Jaguar, Acura и другие, причем участники опроса отмечают, что больше всего в «Порше» их привлекает сочетание мощности и стиля, а также «положительный имидж» машины.



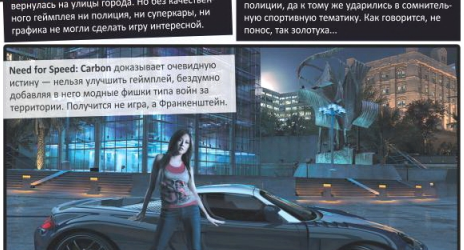


Underground привел в серию простые человеческие машины, словно намекая: максимальная скорость зависит не столько от двигателя, сколько от водителя.

B Need for Speed: Undercover полиция вновь вернулась на улицы города. Но без качественного геймплея ни полиция, ни суперкары, ни графика не могли сделать игру интересной.

В отличие от Undercover, Shift и Shift 2 получили весьма неплохой геймплей, но лишились полиции, да к тому же ударились в сомнительную спортивную тематику. Как говорится, не понос, так золотуха...

Need for Speed: ProStreet стала очередной попыткой повернуть серию к хардкору передом, к аркаде боком.



Need for Speed: Carbon доказывает очевидную истину — нельзя улучшить геймплей, бездумно добавляя в него модные фишки типа войн за территории. Получится не игра, а Франкенштейн.

посыплет голову пеплом и заявит, что издательство своими руками угробило серию, заставляя студию Black Box выпускать по игре каждый год. Люди, что называется, «сгорели на работе», многие ушли, игроки потеряли доверие к бренду. После ProStreet штат Black Box увеличили и сформировали две команды, дав каждой на создание новой игры по два года.

В попытке вернуть статус-кво Electronic Arts и выпустила **Need for Speed: Undercover**, очередной клон Most Wanted, с полицией и стритрейсерами, но сделала только хуже. Вероятно, постаралась новая команда, которая не сумела даже повторить успех предшественников, угробив выверенный годами баланс геймплея. Игра стала чрезмерно простой, пустой и однообразной. Да еще и технических проблем подкинула немало. После очередного провала Black Box отправили в длительный творческий отпуск, а на замену им взяли пару новых студий.

СКАЗКА О ДВУХ ЗАЙЦАХ

Новейшая история Need for Speed началась с того, что EA приняла решение погнаться за двумя зайцами сразу. То есть перестать выбирать между аркадой и симулятором, а делать их одновременно. За симуляторное направление стала отвечать английская команда **Slightly Mad Studios**. Для тех, кто не в курсе, значительная часть Slightly Mad Studios (включая руководителя) ранее работала под вывеской шведской **SimBin Studios**, создателей **GTR** и **GT Legends**. В узких кругах игры этой студии в свое время носили прямо-таки культовый статус. А тут их прямой отпрыск занялся серией Need for Speed!

Релиз **Need for Speed: Shift** состоялся в 2009 году. Вмешательство издателя не прошло бесследно, да и команда все-таки была не совсем та, что прежде, но, по мнению прессы, игра явно удалась. Правда, многие приветствовали не столько саму игру, сколько новый курс развития серии.

Продажи были вполне на уровне (не менее 6 млн копий), но, скорее всего, их обеспечила старая аудитория игры, привыкшая к аркаде. Почему? Да потому, что лишенный ярлыка NFS и выделенный в отдельную серию Shift 2: Unleashed стал эпичным провалом, — продажи сократились в 3-4 раза. Так и закончилось путешествие EA в мир хардкорного автоспорта.

О причинах можно говорить долго, но мы выделим всего три. Во-первых, Shift поворотила ошибку ProStreet, выбрав спортивный сеттинг, не вписывающийся в традиции серии. Игр про спорт и без того много, а NFS никогда не была игрой про обустроенные треки, про гонщиков в спортивных шлемах, про обляпанные рекламой машины и толпы болельщиков.

Во-вторых, постоянные смены курса запутали фанатов. Аркадников распугали, серьезных игроков привлечь не сумели. В-третьих, серия Shift так и не смогла найти верную грань между аркадой и симулятором. Настройки сложности частично решали эту проблему, но не до конца. Часть игроков в эти настройки просто не заглядывает, часть настраивает их неправильно, еще части игроков этих настроек просто не хватает.

Параллельно Shift «электроники» начали возрождать аркадное направление, вытащив из бездонных штанин два последних козыря. Первым стала студия **Criterion Games**, создатель серии **Burnout**, а вторым — волевое решение послать к чертям все эксперименты и начать делать ремейки старых добрых NFS, бессовестно пользуясь названиями хитов прошлых лет.

«Формула успеха» девяностых годов, затертая до дыр, успешно выстрелила и на этот раз. **Need for Speed: Hot Pursuit** 2010 года получила отличные оценки, а EA впервые за долгое время озвучила официальные продажи: на 2011 год было продано около 8,5 млн копий (остальные цифры мы берем из независимых и, увы, крайне неточных источников, которые позволяют оценить лишь примерный порядок и изменение динамики продаж от серии к серии).

С тех пор у EA больше ни разу не возникло желания похвастаться продажами. Если верить независимой статистике, все последующие игры показывали результат в районе 4-5 млн копий. Это очень неплохо, вот только цифры продаж не всегда отражают реальное положение дел.

Ну а каково это положение, современные игроки знают и сами. В 2011 году произошло незабываемое возвращение студии Black Box. Дополнительное время не пошло ей на пользу, и она в очередной раз триумфально провалилась со своим **Need for Speed: The Run**, средний балл которого не дотянул даже до 70 (по данным Metacritic). Затем Criterion пустила в ход еще одно культовое имя и выпустила ремейк **Need for Speed: Most Wanted** (78 баллов), а в прошлом году новая студия **Ghost Games** отметилась **Need for Speed: Rivals** (76 баллов), после чего часть ее сотрудников уволили и отменили выход NFS в 2014 году.

Хотя об отношении к серии куда нагляднее говорят пользовательские оценки: Hot Pursuit — 6,5 балла, The Run — 5,6 балла, Most Wanted — 4,4 балла, Rivals — 3,1 балла. Как, почему? Объективные причины назвать сложно, ну а субъективное мнение автор высказать может, благо последние лет пятнадцать он является фанатом серии, а потому принимает все происходящее с ней близко к сердцу.

Одной из главных проблем являются неуклюжие попытки разнообразить геймплей, которые предпринимаются какими-то клиническими идиотами. Такое ощущение, что в EA есть специальный отдел, который решает вопрос: как бы испортить очередную игру? В Hot Pursuit, например, добавили гаджеты, которые не сумели улучшить геймплей даже на миллиметр, зато своей нелепостью сильно ломали атмосферу. Вот и по-

После Need for Speed: Rivals стало ясно, что серии действительно нужна перезагрузка. Стоит подтянуть качество до уровня конкурентов, оптимизировать управление под ПК, четко определить нишу. Хорошо, что в EA это понимают!

NFS: NSFW!

На выставках машины всегда облеплены гроздьями полуодетых моделей. EA решила последовать доброму примеру и начиная с Need for Speed: Underground активно использует девушек для привлечения целевой аудитории, причем как в игре, так и в рекламной кампании. Во время выхода ProStreet маркетологи так увлеклись, что использовали для рекламы совершенно голых моделей, и хотя рекламу поместили в эротический журнал, вышел скандал, так как рекламировать игру с детским рейтингом с помощью сисек — это ниже пояса. То есть выше. Ну, вы поняли.

Need for Speed: Most Wanted получилась неплохой, но фанаты по-прежнему были недовольны: одним не нравилось управление, другие считали игру клоном Burnout: Paradise.

лучается — основа одна и та же, прямиком из прошлого тысячелетия, а все новое, что пытаются к этой основе прикрутить, только делает ее хуже.

Далее, все эти попытки приобщить игрока к онлайну и кооперативной игре как минимум раздражают, а как максимум — отнимают у разработчиков кучу времени, заставляя их уделять меньше внимания одиночной кампании и одиночному геймплею. Если скучно, иди, мол, с друзьями покатайся. Нет уж, уважаемые, для совместной игры есть совсем другие проекты.

И, наконец, самое главное: ощущение от езды. Гоночные игры — это не Call of Duty, но разработчики настойчиво пытаются сделать их именно таковыми. Все меньше внимания получению удовольствия от управления машиной, все больше скриптов и искусственно нагнетаемого экшена. Раньше даже в самых аркадных играх чувствовалось, что игрок сам управляет машиной, теперь же машина будто едет сама, а игрок, лениво тыкая в три кнопки, лишь выбирает желаемое направление. Аркада аркадой, но меру знать нужно.

■■■

Никто бы и слова не сказал об упадке серии NFS, если бы не поведение самой Electronic Arts. Продажи игр хорошие (4-5 млн копий для многих игр класса AAA — это предел мечтаний), оценки тоже неплохие. Ну а если кому-то не нравится, в каком направлении развивается серия, так, может, он просто выпал из целевой аудитории. Такое тоже бывает. Просто стоит найти другую игру.

Однако ж Electronic Arts ясно дает понять, что ее саму не устраивает текущее положение дел. Перекидывание NFS от одной студии к другой, эксперименты, эксплуатация старых брендов… Издательство явно не хочет терять прибыльный рынок гоночных игр и не может смириться с медленным увяданием одного из самых культовых брендов в мире.

Именно поэтому мы встречаем двадцатилетие серии без новой NFS, вспоминая ее прежние заслуги и критикуя нынешние неудачи. Впервые за много лет EA взяла тайм-аут, таинственно пообещав, что в 2015-м нас ждет совершенно иная Need for Speed. И вот тут у нас есть две новости: хорошая и плохая.

Плохая состоит в том, что в EA просто не знают, что делать с серией. А хорошая новость — что разработчики решили на сей раз не гадать на кофейной гуще, а спросить у игроков, что именно они ждут от новой части NFS. Глава Ghost Games Маркус Нильсон признался, что проводит много времени, общаясь по телефону с хардкорными фанатами серии. Маркус отметил, что это не какая-то частная инициатива, а целое движение внутри издательства, направленное на упрочение связей с общественностью и получение более качественного фидбэка.

Студия получила год на доработку игры, за этот год приставки успеют подкопить аудиторию, а программисты успеют как следует заточить под них свои движки. Так что надеемся не только на новый геймплей (или хотя бы хорошо переосмысленный старый), но и новый уровень графики. Ну а в этом году мы празднуем двадцатый день рождения Need for Speed. Празднуем и вспоминаем. Вспоминаем все хорошее, что у нас было, и надеемся, что лучшие моменты знакомства с этой игрой у нас еще только впереди. ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЛАЗЕР

LG G3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1440x2560), IPS
- **Процессор:** Qualcomm MSM8975AC Snapdragon 801 (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2/3 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, лазерный автофокус, HDR, вспышка), 2,1 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 14,6x7,5x0,9 см
- **Вес:** 149 г
- **Цена:** ~ 30 000 рублей

Сегодня принято жаловаться на то, что все телефоны одинаковые, никто ничего нового придумать не может и скоро рынок смартфонов обязательно должен лопнуть. На деле же все не совсем так, и **LG** в прошлом году это доказала. Ее система управления жестами в G2 многим настолько понравилась, что в текущем поколении флагманов ее в каком-то виде скопировали почти все ведущие производители. Но это не значит, будто LG больше нечем удивить и ее **G3** затеряется среди конкурентов, отнюдь.

Первый же довод в пользу припозднившегося флагмана — это экран. Мало того, что он вырос с 5 до 5,5 дюйма, так еще и обзавелся сумасшедшим разрешением 1440x2560. Вторая особенность новинки — лазерная система фокусировки, которая по замыслу создателей должна увеличить точность и скорость замера расстояния до объекта.

Сохранились в G3 и фамильные черты. Все управление, как и на G2, размещено сзади, под глазком камеры на 13 Мп. Похожим сделали и оформление аккумуляторной крышки: текстурированный под металл пластик с защитой от царапин.

Внешне аппарат смотрится отлично, а вот начинкой G3 выделиться не удалось — общие на все текущие флагманы четырехъядерный **Qualcomm Snapdragon 801** частотой 2,5 ГГц и графический чип **Adreno 330**. Есть в G3 и необычное по части железа — это объем оперативки. Он почему-то зависит от емкости встроенного накопителя и, соответственно, цены аппарата. В дешевой версии с 16 ГБ набортной памяти будет 2 ГБ DDR3, а в паре с 32 ГБ уже окажутся 3 ГБ.

Кто такое придумал, даже сложно себе представить. Видимо, таким образом компания пытается компенсировать возможные убытки от появившегося в G3 слота micro-SD, который, естественно, должен снизить продажи 32 ГБ моделей.

ПРОСЛУШКА

Gibson Memory Cable

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Длина:** 4,87 метра
- **Качество записи:** 44,1 кГц/16 бит
- **Формат записи:** WAV
- **Питание:** батарейки AA и LR44
- **Цена:** 3500 рублей

Любой, кто хоть раз пытался записать свою игру на гитаре, знает — сделать это непросто. Даже если разориться и купить крутую звуковую карту, то все равно ее надо настраивать, тянуть к ней кучу проводов и доплачивать за профильный софт. **Gibson**, производитель легендарных гитар Les Paul, здорово упростил эту задачу.

Всю записывающую аппаратуру компания упрятала в обычный музыкальный кабель, такой же, что кладется в комплект с популярной игрой Rocksmith. Все звуки, поступающие с инструмента, в проводе перехватывает простенький ЦАП, завернутый в небольшой пластиковый корпус. Работать «мини-звуковуха» может как в режиме непрерывной записи, так и с пропуском кусков «тишины»; в обоих случаях готовый материал складывается на карту micro-SD в файлах формата WAV 16 бит/44 кГц. Конечно, для сведения альбома этого мало, а вот для контроля собственных успехов или неудач хватит за глаза.

Заметим, что стоить **Gibson Memory Cable** будет не так уж и дорого — около 3500 рублей. Для справки, простейшая звуковая карта для прямой записи инструментов обходится порядка 5000 рублей, а хороший музыкальный кабель встает примерно в 1000 рублей. В общем, выгода налицо.

МЕНЬШЕ ИЛИ БОЛЬШЕ?

HTC One mini 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 4,5 дюйма (720x1280), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, вспышка), 5 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1900/2100 МГц, LTE 800/900/1800/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, DLNA, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 2110 мАч
- **Размеры:** 13,7x6,5x1,1 см
- **Вес:** 137 г
- **Цена:** 21 990 рублей

Несколько лет назад создатели телефонов придумали интересный ход — выпускать вместе с топовыми аппаратами аналоги с приставкой mini. И пусть от изначальных вариантов в таких образцах остаются только внешний вид да громкое название, продаются они очень неплохо. А что вы хотели? Маркетинг!

Впрочем, исключения из правил иногда встречаются. Например, прошлогодний Sony Z1 Compact отличался от старшего собрата лишь диагональю экрана и емкостью аккумулятора, а представленный недавно **HTC One mini 2** пусть и потерял в производительности, однако сумел обогнать собственного же предка по части камеры.

Если в One M8 (о нем читайте в «Игромании» №6/2014) за снимки отвечал модуль всего на 4 Мп, то в версии mini на оборотную сторону отправился датчик разрешением 13 Мп. За это, правда, «малыш» поплатился вторым сенсором, умеющим записывать расстояние до снимаемых объектов, но, как нам кажется, увеличившаяся детализация должна с лихвой это компенсировать. А вот на фронтальный сенсор для общения по Skype обновленная камера не повлияла, там прежние 5 Мп.

По наследству mini 2 перепали и внешний вид с материалами. Корпус со скругленными краями полностью сделан из алюминия и в руке, по идее, должен лежать не хуже, а то и лучше прародителя. За счет уменьшившегося с 5 до 4,5 дюйма экрана новинка стала заметно уже и короче оригинального M8. А значит, за нее будет удобно хвататься не только огромными лапищами, но и миниатюрными ладошками.

К сожалению, ради удобства придется пойти на некоторые жертвы и смириться как с упавшим до 720x1280 разрешением, так и с чуть более слабой начинкой. Вместо топового Qualcomm Snapdragon 801 частотой 2,3 ГГц в One mini 2 ставят **Snapdragon 400** с четырьмя ядрами скоростью 1,2 ГГц.

Впрочем, с учетом, что на цене за счет этого удастся выиграть почти в полтора раза, ничего страшного в таких потерях нет. В любом случае выданного железа должно хватить и на стабильную работу софта, и на игры.

ШУМОПОГЛОЩЕНИЕ

Lian Li PC-B16

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Middle Tower
- **Материал:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Типы материнских плат:** ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 4 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Слоты расширения:** 7 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек
- **Максимальная высота кулера:** 170 мм
- **Максимальная длина карт расширения:** 420 мм
- **Размеры:** 23x49x53 см
- **Вес:** 6,5 кг
- **Цена:** 8500 рублей

За долгое время существования «Железного цеха» мы повидали множество способов заглушить звук компьютера. Это и тихоходные вентиляторы, и хитрые системы управления скоростью крыльчаток, и СВО, а вот звукопоглощающий корпус мы встречаем впервые.

В **PC-B16** все боковые стенки, крышу и переднюю дверцу инженеры **Lian Li** проложили звукоизоляционными листами хлопка. Сколько дБ смогут убрать эти панели и с какими именно шумами они собираются воевать, никто не сообщает, но лиха беда начало. Даже если проклейка позволит снизить уровень шума хотя бы на 5-6 дБ, это уже будет отличный результат, тем более PC-B16 есть чем похвастаться и кроме этого.

Как и все модели тайваньского производителя, наш герой полностью сделан из алюминия и отличается крайне строгим внешним видом. По сути, из украшений в этом Middle Tower только прозрачное окно на левой стороне да серебристый логотип у основания, все остальное — литые панели правильной прямоугольной формы.

Элегантно все и внутри. БП предлагается ставить на днище, жесткие диски в количестве до шести штук — в нижней части передней панели, а дисководы и прочие 5,25-дюймовые устройства — в специальной корзине под потолком. Естественно, крепить все съемные элементы Lian Li разрешает без привлечения к делу отвертки, все отсеки снабжены пластиковыми защелками.

Позаботилась компания и о проводах. За материнкой оставили достаточно места, а в самой планке под плату прорезали несколько отверстий для подведения кабелей к основным портам типа питания процессора, SATA и ATX. С охлаждением все тоже в порядке. В базе корпус идет с тремя 120-мм вентиляторами: один на задней панели и два на передней. Однако при желании можно докомплектоваться еще парой 120-мм вертушек — место под них оставили на крыше.

Помимо грамотного оснащения и дизайна, среди Middle Tower новинка Lian Li выделяется еще и возможностью принять большие кулеры-башни высотой до 170 мм и видеокарты длиной до 420 мм — соответствует примерно полутора GeForce GTX TITAN. Кому понадобится такой запас — трудно сказать, но отдать за него придется около 8500 рублей, что для Lian Li, в принципе, немного.

WINDOWS. НЕДОРОГО

Nokia Lumia 630

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Windows Phone 8.1
- **Дисплей:** 4,5 дюйма (480x854), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 400 (4 ядра, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камера:** 5 Мп (автофокус)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 900/1200 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, DLNA, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1830 мАч
- **Размеры:** 13x6,7x0,9 см
- **Вес:** 134 г
- **Цена:** 8000 рублей

В начале мая Microsoft показала новую версию настольной ОС —**Windows 8.1 with Bing**. При лицензировании на ноутбуки она обходится заметно дешевле, но при этом жестко забивает Bing в качестве поисковика по умолчанию. Появится ли такой вариант для апрельской Windows Phone 8.1 — пока не понятно, тем не менее опробовать новинку стоит. Например, за **Nokia Lumia 630** на ее базе хотят не слишком дорого — всего 8000 рублей.

Однако низкий ценник вовсе не значит, что вам придется себя в чем-то ограничивать. Внутри Lumia 630 прячутся четырехъядерный **Qualcomm Snapdragon 400** частотой 1,2 ГГц, видеоядро **Adreno 305**, GPS, 8 ГБ постоянной памяти, расширяемой при помощи слота micro-SD, и 512 МБ оперативки.

Неплохо обстоят дела и с экраном. И пусть по сравнению с предшественницей **Lumia 625** его диагональ снизилась с 4,7 до 4,5 дюйма, это все та же IPS-матрица с хорошими углами обзора и достойной цветопередачей. Зато с камерами Lumia 630 не повезло. Фронтальной вообще нет, а оборотная всего на 5 Мп. Впрочем, для 8000 рублей — это нормально, в HTC One за 32 990 только 4 Мп предлагают.

Кстати, еще один интересный факт про Lumia 630: в России он стал первым аппаратом с Windows Phone 8.1 на борту. А значит, до прихода старшей Lumia 930 он же окажется и единственным телефоном, на котором можно оценить работу голосового помощника Microsoft Cortana, нового экрана блокировки, центра уведомлений и встроенной Swype-клавиатуры. Насколько это, правда, будет весомее при выборе между Windows Mobile и Android — вопрос.

ВИШНЯ-2000

Cherry KW 2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

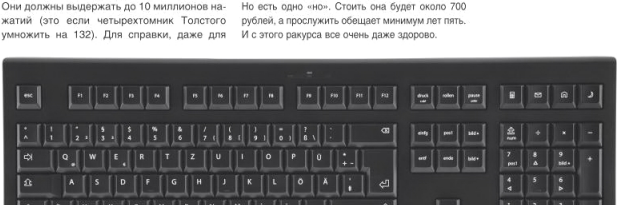
- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Количество кнопок:** 108 шт.
- **Переключатели:** мембранные
- **Подключение:** беспроводное
- **Интерфейс:** USB
- **Размеры:** 48,5x17x2 см
- **Вес:** 0,5 кг
- **Цена:** ~700 рублей

Cherry сегодня известна как производитель механических кнопок, однако компания иногда выпускает и собственные клавиатуры, только почему-то на основе мембранных переключателей... Такой вот парадокс.

Последним ее детищем стала **Cherry KW 2000**, главная особенность которой, со слов создателей, полная бесшумность. Ночью можно перепечатать хоть «Войну и мир», не потревожив никого из домочадцев. Впрочем, звукоизоляция, наверное, не главное достоинство KW 2000, куда больше в ней впечатляет срок службы переключателей. Они должны выдержать до 10 миллионов нажатий (это если четырехтомник Толстого умножить на 132). Для справки, даже для «вечной» механики сегодня заявляют порядка 5 млн срабатываний.

А вот чего Cherry KW 2000 резко недостает, так это дополнительных возможностей. От стандартной 104-кнопочной клавиатуры новинка отличается лишь четырьмя бонусными клавишами для вызова калькулятора, браузера, почтового клиента и режима сна, а также отсутствием каких-либо проводов.

Конечно, на фоне текущих возможностей клавиатур, у которых просто туча программируемых кнопок, поддержка макросов и настраиваемая подсветка, Cherry KW 2000 смотрится слабовато. Но есть одно «но». Стоить она будет около 700 рублей, а прослужить обещает минимум лет пять. И с этого ракурса все очень даже здорово.



93 ПРОЦЕНТА

Cooler Master V1200 Platinum

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Мощность:** 1200 Вт
- **КПД:** до 93%
- **PFC:** активная
- **Диапазон входных напряжений:** 100-240 В
- **Разъемы питания:** 24-pin ATX, 2x 8-pin (4+4) CPU, 12x 8-pin (6+2) PCIe, 12x SATA, 10x 4-pin
- **Охлаждение:** 135-мм вентилятор
- **Механизмы защиты:** OVP, UVP, OPP, OTP, OCP, SCP
- **Размеры:** 150x190x86 мм
- **Цена:** 9500 рублей

Диетологи утверждают, мы — то, что едим. Не уверены, касается ли это утверждение компьютеров, но при помощи **Cooler Master V1200 Platinum** удастся прокормить целую прорву видеокарт.

Мощность новинки — 1200 Вт, и почти все они расходуются именно на питание системы, а не на обогрев квартиры. Сертификат 80 Plus гарантирует, что при полной нагрузке **V1200 Platinum** отдает компонентам не менее 960 Вт, а при половинном оснащении его эффективность достигает 93%, то есть из 600 Вт в воздухе рассеивается не более 42 Вт.

Впрочем, впечатляет БП не только своей экономичностью, — еще он может похвастать низкими (не более 1%) отклонениями токов от заявленных норм, поддержкой технологии энергосбережения Intel C6/C7, а также модульной системой проводов. Последнее означает, что кабели к V1200 Platinum разрешается подключать лишь по мере необходимости, а значит, в компьютере новинка не будет похожа на змеиное логово.

Не станет она напрягать и своим шумом — 135-мм вертушку Cooler Master посадила на гидромеханический подшипник, обещающий не только скромные показатели шума, но еще и 70 000 часов наработки на отказ. Это время, кстати, совпадает со сроком гарантии, которую производитель выдает на семь лет.

Понятное дело, обойдется все это торжество технологий недешево — около 9500 рублей. Тем, кто не готов тратить столько денег на удобство и экономию электроэнергии, скажем, что в ассортименте Cooler Master есть аналоги и подешевле. К примеру, за модель V850 просят порядка 6000 рублей, а умеет она все то же самое и сможет выдержать как мощный камень, так и пару топовых видеокарт.

НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

Тестирование цветного МФУ Xerox WorkCentre 6015NI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** светодиодная, HiQ LED
- **Количество картриджей:** 4 шт.
- **Максимальная область печати:** 215,9x355,6 мм
- **Максимальное разрешение печати:** 600x600 dpi
- **Максимальная скорость печати:** монохромная — 15 стр/мин, цветная — 12 стр/мин
- **Рекомендуемый объем печати:** до 30 000 страниц в месяц
- **Емкость лотка подачи бумаги:** 160 листов
- **Максимальная плотность бумаги:** 163 г/м²
- **Тип сканера:** планшетный, автоподача на 10 листов
- **Максимальная область сканирования:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение сканирования:** 1200x1200 dpi
- **Дисплей:** 3,1 дюйма, монохромный
- **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi 802.11, LAN
- **Дополнительно:** поддержка USB-носителей
- **Размеры:** 41x39x34 см
- **Вес:** 15,2 кг
- **Цена на июнь 2014 года:** 14 500 рублей

Ближе к сессии у любого студента возникает необходимость в принтере. У прилежных учеников она не особо острая — так, три-четыре курсовых, ну, может, еще одну-две методички распечатать, а вот у тех, кто «гулял» весь семестр, запросы куда серьезнее. Лекций порой накапливается тысячи страниц, и все их надо отсканировать и вывести на бумагу. Специально для таких объемов работы мы подыскали полупрофессиональный светодиодный МФУ — зарекомендованный временем **Xerox WorkCentre 6015NI**.

Все серьезно

Сразу предупредим, аппарат серьезный и ждать от него дизайнерских изысков или чудо-компактности не стоит — не тот уровень. WorkCentre 6015NI на столе отъедает места как хороший сабвуфер и внешне полностью соответствует определению «офисный работник». Корпус сделан из качественного белого пластика и лишь спереди украшен синей вставкой, выделяющей лоток выдачи и систему управления.

Последняя на первый взгляд непростая — шутка ли, 42 кнопки, — но в тандеме с монохромным дисплеем легка в освоении и, в принципе, без проблем изучается методом научного тыка. Большая часть панели (23 клавиши) отдана на откуп не особо нужной сегодня системе отправки и приема факсов, включающей в себя как цифровую клавиатуру для набора номера и вызова, так и группу «1-8» по левой стороне для «любимых» абонентов.

Впрочем, переживать по поводу потери половины кнопок не стоит, оставшейся части с лихвой хватает на полноценное управление основными возможностями МФУ: без компьютерного ПО можно и печатать, и копировать, и сканировать, и даже выбирать между монохромным и цветным режимами работы. Надо сказать, это очень удобно, ведь принтер необязательно держать рядом с компьютером. Общаться с ним WorkCentre 6015NI может не только по USB, но также по LAN и Wi-Fi.

Соединение

Подружить принтер с компьютером просто: залил на жесткий диск драйверы, воткнул USB, и все работает, никаких танцев с бубном. То же и с сетевым подключением: если роутер готов на автомате раздавать адреса, то достаточно лишь выбрать в меню WorkCentre 6015NI нужную сеть и ввести по необходимости пароль. Дальше к принтеру можно подключиться уже с ПК или с планшета/телефона при помощи фирменной утилиты **Xerox PrintBack**, предлагаемой как для iOS, так и для Android. Тут надо отметить, что прямого доступа смартфон к МФУ не получает и общается с ним по весьма хитрой схеме.

Для отправки заданий на печать используется компьютер, на который ставится **Xerox PrintBack Agent**, принимающий файлы с мобильника и формирующий соответствующую команду для принтера. При этом синхронизация между ПК и телефоном происходит либо через Dropbox, либо через электронную почту.

Кидать файлы на вывод можно и с USB-флэшек. Правда, распечатать с них разрешается лишь форматы PDF, JPEG и TIFF, никаких DOC, DJVU или BMP устройство не понимает. Зато на сменные накопители оно может напрямую сохранять сканированные файлы, что с учетом возможностей встроенного тут датчика более чем приятно.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Технология светодиодной и близкой ей по духу лазерной печати в корне отличается от струйной. Если в последней печатающая головка просто разливает по бумаге чернила, то в WorkCentre 6015NI вообще нет жидких материалов. Красители в нем хранятся в виде порошка-тонера, который буквально вплавляется в страницу.

Как это делается, разберемся для начала на примере лазерников. Устройство их просто и элегантно, как все гениальное. В основе принципа лежат банальные законы электростатики из физики десятого класса: положительные заряды всегда притягиваются к отрицательным. В принтере это реализовано следующим образом.

Когда на устройство приходит задание напечатать картинку, то первым делом отдается команда задать установленному внутри барабану отрицательный заряд. Как только это сделано, в процесс включается лазерная установка. Она тонким лучом проходит по барабану и формирует на нем положительно заряженное, но пока еще невидимое глазу, изображение. Чтобы его проявить, на только что обработанную поверхность высыпается предварительно отрицательно заряженный тонер, который, следуя законам физики, тут же прилипает к пройденным лазером местам. Получается здакое клише с нанесенной на него краской.

Дабы перекинуть ее на бумагу, последняя, не смейтесь, заряжается положительно и прогоняется через барабан. Естественно, все частички тонера буквально перепрыгивают на лист, формируя отпечаток. Чтобы при выходе он не осыпался, его дополнительно прогоняют через печку и пресс, расплавляющие тонер и вжимающие его в поверхность страницы. Собственно, на этом все — фотография готова.

Теперь расскажем, чем же светодиодная технология отличается от лазерной. Секрет — в методе работы с барабаном. В WorkCentre 6015NI изображение на нем формирует не лазер, а группа из нескольких десятков тысяч LED-лампочек. Сразу скажем, что у такого подхода есть как свои преимущества, так и недостатки. Последние кроются в ограниченном разрешении печати, упирающегося в физический размер светодиода. Впрочем, для большинства задач это не критично, и ради плюсов технологии с минусом можно и смириться. Ведь благодаря отказу от лазерной системы сами принтеры получаются гораздо более компактными и тихими, что в условиях домашней обстановки не может не радовать.

Сканирование

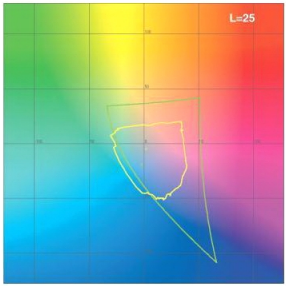
Собственно, сканер в WorkCentre 6015NI — стандартный планшетный датчик с максимальным разрешением 1200x1200 dpi. Работать с ним можно как по старинке (поднял верхнюю крышку, положил документ, нажал кнопку), так и используя установленный тут автоподатчик листов. В последний реально загрузить десяток страниц, которые принтер потом самостоятельно оцифрует одну за другой. При копировании лекций штука очень удобная и здорово упрощает долгий процесс.

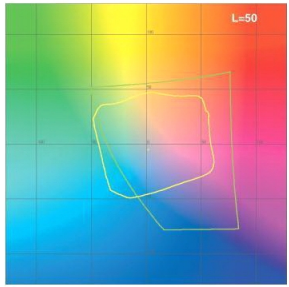
На руку скорости играет и производительность сканера. Полноцветный снимок в максимальном разрешении снимается примерно за две минуты, в 600x600 на него уже уходит 40 секунд, а в режиме текста (300x300 dpi, ч/б) на страницу тратится около 18 секунд. Это далеко не рекорд, но результаты более чем хорошие — снять конспект в 100 листов можно минут за тридцать.

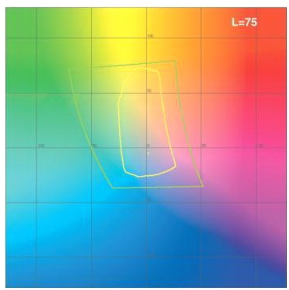
Печать

Не подводит WorkCentre 6015NI и в области печати. На вывод первой страницы текста у него уходит четверть минуты, а дальше он начинает выплевывать листы каждые пять секунд. Быстро устройство расправляется и с цветными отпечатками — около 20 секунд на страницу. Впрочем, скорость в WorkCentre 6015NI — далеко не основное, куда интереснее, как он печатает.

В основе принтера лежит технология светодиодной печати Xerox HiQ LED. По сути, это близкая родственница лазерников, но только вместо луча тут используется группа из тысячи лампочек. Они формируют на барабане заряженные области, к которым прилипает тонер, в дальнейшем переносимый на бумагу. По разрешению эта технология отстает от современных струйников, но картинку рисует все равно интересную.







+ ПЛЮСЫ +

+ высокая скорость работы
+ логичное меню управления
+ хорошая передача цвета
+ поддержка сетевых технологий
+ неприхотливость к бумаге
+ емкие картриджи
+ автоподача при сканировании

– МИНУСЫ –

– разрешение фотопечати
– максимальная плотность бумаги всего 163 г/м²
– высокая стоимость замены картриджей

В первую очередь хочется отметить качество выводимого текста — оно тут просто потрясающее и реально может сравниться с тем, что мы видим в дорогих книгах. Литеры получаются предельно четкими и очень контрастными — читать одно удовольствие. Хорошо принтеру даются и цветные отпечатки, скажем так, бытового значения. Доклады, курсовые, статьи с интернета — даже на офисной бумаге выглядят так, будто смотришь на них на хорошем IPS-экране.

А вот с фотографиями тут все немного неоднозначно. Вроде бы цветовой охват у принтера примерно равен среднему струйнику, да и цвета он передает как надо. Однако мелкие детали WorkCentre 6015NI удаются не всегда, и пусть это не сильно бросается в глаза, но при внимательном изучении снимка все же заметно. Есть свои нюансы и с подбором бумаги. Во-первых, принтеру нужны особые носители, специально предназначенные для лазерников, — стандартный глянец может испортить устройство. Во-вторых, плотность бумаги не должна превышать 163 г/м², что не так уж и много.

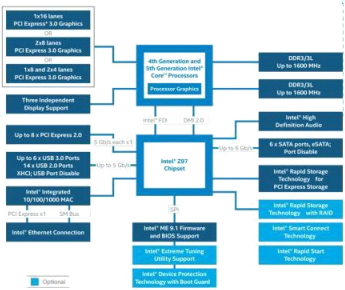
●●●

Впрочем, общего впечатления от МФУ все эти ограничения не портят. В жизни WorkCentre 6015NI — это настоящая рабочая лошадка, которая от вас потребует только первоначального подключения и настройки, а затем будет выполнять свои обязанности, не напрягая ни какими-то там засохшими головками, ни срочными требованиями очиститься или слить в отстойник половину чернил. И, по нашему мнению, для принтера — это лучшая похвала. Правда, за подобную неприхотливость и стабильность придется хорошенько заплатить.

Наш вариант принтера с факсом и сетевыми модулями стоит порядка 14 500 рублей. Без Wi-Fi, LAN и автоподачи для сканера его можно взять за 10 500 рублей. Конечно, на фоне струйников это много, но тут надо понимать, что устройство полупрофессиональное и запас прочности у него гораздо выше, чем у дешевых конкурентов. Плюс тут всегда можно сэкономить на бумаге — цветные отпечатки хорошо получаются и на стандартных офисных носителях. А вот что касается цен на тонер, то в пересчете на лист они примерно одинаковы со струйными картриджами. Полная заправка WorkCentre 6015NI обойдется в 6000 рублей за смену трех цветных емкостей и в 3000 рублей за черный тонер. Правда, хватит этого запаса на 1000 фотографий и 2000 текстовых страниц. Для сравнения: заправив струйник на 2000 рублей, можно получить около 400 ч/б листов и 100 полноцветных страниц. В общем, траты примерно равны, единственное — WorkCentre 6015NI будет реже напрягать пустыми картриджами. ● *Дмитрий Колганов*

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

Обзор нового чипсета Intel Z97 Express



Intel есть прекрасная традиция каждый год выпускать новые камни. И хотя в последнее время эта схема явно дает сбои, да и вообще с учетом текущей высокой скорости кристаллов не особо востребована, процессорный гигант старается следовать плану и в этом году опять представит свежие модели. Правда, новыми их назвать будет сложно — текущим **Haswell** просто увеличат частоты, сменят порядковый номер и наркут **Haswell Refresh**. Насколько это повлияет на производительность — расскажем, как только на руках окажутся тестовые образцы. Ну а сегодня проведем подготовку к их выходу, ведь Intel также анонсировала 90-ю серию чипсетов, которая уже появилась в продаже. Что в ней интересного — узнаем на примере топового **Z97 Express**.

Новинки

Начнем мы с поддержки процессоров. Сокет на новинку переехал с прошлогодней Z87 Express — LGA1150 — и по пути прихватил одну интересную возможность. Помимо Haswell и Haswell Refresh, доступных и старым материнкам, он гарантирует и работу с будущими 14-нм кристаллами **Broadwell**, запланированными на 2015 год.

Еще одной новинкой «девяностых» стало появление порта **PCIe M.2**, чью финальную версию утвердили лишь в конце прошлого года. На материнских платах он должен заменить стремительно устаревающий mSATA, использовавшийся для установки мини-SSD. По скорости M.2 обещает обойти текущие разъемы и сдвинуть стандартную планку записи с 550 до 750 МБ/с. В плюсах коннектора значится и его компактность — он заметно уже mSATA. Понятное дело, в домашних компьютерах последнее никому не нужно, а вот в мобильных устройствах уменьшение габаритов придется к месту.

Все как было

В принципе, только не смейтесь, вышесказанное — это и есть «новая» серия чипсетов от Intel. Все остальное в ней — калька с прошлых «восьмидесятых». В стандартной версии, без вмешательства производителя плат, набор логики обеспечивает поддержку 16 процессорных линий PCIe 3.0. Разделить их можно по принципу «все на один порт», x8+x8 или x8+x4+x4. За обработку данных со встроенных в камни видеоядер отвечает та же шина FDI, обеспечивающая выходы D-sub (VGA), DVI, HDMI 1.4 и DisplayPort 1.2. Без изменений осталась и оперативная память — четыре слота DDR3.

Что же касается южного моста, то, если не считать появления M.2, все осталось на прежнем уровне. Под жесткие диски у чипсета есть шесть SATA Rev. 3, а для периферии присутствуют четырнадцать USB 2.0 и шесть USB 3.0. Тут, правда, надо оговориться и отметить, что, как и ранее, получить все это великолепие разом не выйдет. Физических портов Z97 Express поддерживает только 14 штук, и как их использовать — решать создателю материнки. Можно, к примеру, поставить один SATA Rev. 3 и тринадцать USB 2.0, было бы желание.

Отметим, кстати, что, кроме Z97 Express, в новой линейке Intel представили еще и **H97 Express**. По сравнению со старшим братом у него есть всего два ограничения Первое — линии PCIe нельзя делить между слотами. Второе — H97 не умеет управлять множителями разблокированных кристаллов K-серии. На этом все.

●●●

Стоило ли ради таких минорных изменений затевать новую серию? С чисто журналистской точки зрения — нет. Выпустили бы какой-нибудь Z89 Express, и нормально. Однако со стороны здравого смысла логика в действиях Intel все же есть. Во-первых, таким образом она подстегнула производителей материнок к обновлению ассортимента. Во-вторых, нам дали возможность купить реально свежую, а не прошлогоднюю плату, да еще и с гарантированной поддержкой будущих Broadwell. Как этим подарком судьбы распорядятся производители, расскажем через пару страниц, а сейчас вспомним, как вообще развивались чипсеты Intel. ***Дмитрий Колганов***

Технические характеристики

Чипсет	Intel Z97 Express	Intel H97 Express
Южный мост	DH82Z97	DH82Z97
Поддерживаемые процессоры	Intel Core, LGA1150 (Haswell, Haswell Refresh, Broadwell)	
Поддержка разблокированного множителя	есть	нет
Количество графических линий PCIe 3.0	x16/x8+x8/x8+x4+x4	x16
Видеовыходы	D-sub (VGA), DVI, HDMI 1.4/DP1.2	D-sub (VGA), DVI, HDMI 1.4/DP1.2
Количество линий PCIe 2.0	8 шт.	8 шт.
Количество USB 2.0	14 шт.	14 шт.
Количество USB 3.0	6 шт.	6 шт.
Количество SATA Rev. 3	6 шт.	6 шт.
Аудио	Intel HD Audio	Intel HD Audio

КАК К НАМ ПРИШЕЛ USB

Краткая история чипсетов Intel

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ

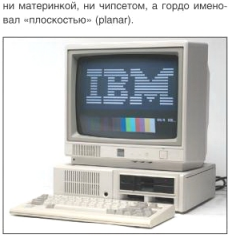
Мы уже настолько привыкли к обилию всяких USB, PCI Express и SATA, что с выходом каждого нового чипсета не устаем жаловаться на однообразие очередных наборов логики. Однако, если копнуть историю, окажется, что не так уж и давно нас начали баловать халявными разъемами в большом количестве. Пять-шесть лет назад за каждый «лишний» USB или SATA все исправно несли деньги производителю материнки и были на седьмом небе, если на плате стояли два PS/2, а не один. Мы решили вспомнить те времена и рассказать вам всю историю чипсетов **Intel**. Ну а чтобы не перегружать ни вас, ни себя безумным скоплением цифр — разбили ее на временные периоды.

ДО 1980 ГОДА

До 1980 года о таком понятии, как чипсет или материнская плата, вообще никто не знал. И хотя компьютеры уже появлялись в некоторых домах, собирать их приходилось буквально по запчастям. Хочется контроллер памяти или жестких дисков? Купи его отдельно и прикрути к железной планке. Нужен сокет для процессора — вперед, в магазин, и готовь отвертку.

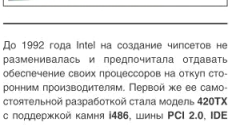
1981 ГОД

Впервые собрать все вместе догадались в **IBM** в 1981 году. Компьютер с выразительным именем **5150** объединил на одной микросхеме и процессор, и оперативку, и звуковой тракт, и даже порты под существовавшую тогда периферию. Правда, сам разработчик все это скопище почему-то еще не называл ни материнкой, ни чипсетом, а гордо именовал «плоскостью» (planar).



1986 ГОД

Кто конкретно выпустил первую материнскую плату, сейчас доподлинно не известно, как и не понятно, кто вообще придумал название «чипсет». Впрочем, многие источники склоняются к тому, что привычное сегодня определение начали использовать еще в 1980-х применительно к любому сочетанию хотя бы двух чипов, а вот за первую материнку ответственна компания **Chips and Technologies**, представившая в 1986-м модель **82C206** для процессоров **Intel 286**. Ничего особо интересного, кроме объединения нескольких микросхем на одном куске текстолита, эта новинка не предлагала, но именно она подтолкнула производителей создавать в будущем унифицированные решения, что заметно повысило надежность компьютеров. Кстати, саму компанию-первопроходчицу в 1999 году купила Intel.

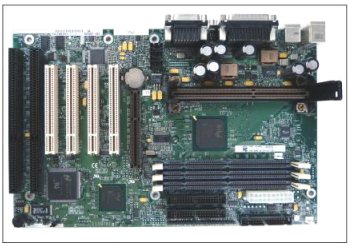


1992 ГОД

До 1992 года Intel на создание чипсетов не разменивалась и предпочитала отдавать обеспечение своих процессоров на откуп сторонним производителям. Первой же ее самостоятельной разработкой стала модель **420TX** с поддержкой камня **i486**, шины **PCI 2.0**, **IDE** для жестких дисков и возможностью установки сразу двух (!) портов **PS/2** для мышки и клавиатуры. За последующую пару лет эта серия материнок выросла до модели **430**, научившись принимать **Pentium**, а также получив вариацию с поддержкой пары кристаллов в одном компьютере. Впрочем, самой важной вехой развития 400-й серии был набор логики **i430VX**, ставший в 1996 году первым чипсетом Intel с поддержкой **USB**. Всего новых портов платам полагалось не более двух штук.

1997 ГОД

В 1997-м Intel совершила сразу несколько серьезных шагов. Для начала, она выпустила процессор **Pentium 2** и тут же напакостила всем своим конкурентам, запретив им без специального разрешения делать материнки с нужным под этот камень сокетом. Понятное дело, получить лицензию было практически невозможно, конкуренты в области чипсетостроения резко ушли в тень и в конце концов либо разорились, либо продались Intel. Еще одним значимым событием 1997-го стало появление чипсета **Intel 440LX**, оснащенного шиной **AGP**, которая на последующие восемь лет стала стандартом для всех видеокарт.



1998 ГОД

Очередной мощный толчок к развитию своих материнок процессорный гигант сделал уже в следующем году. В 1998-м появился **Intel 810**, в котором помимо переработанной внутренней логики впервые отметился аудиокодек **AC'97**, продержавшийся аж до 2004 года.

Еще одним достижением 810-го стало увеличение количества портов USB. Топовой версии **E2** их полагалось не две, а четыре штуки. Следующую прибавку популярных разъемов, кстати, ждали еще три года: только в 2002-м в **Intel 845 (Pentium 4)** появилась поддержка шести USB. А в 2003-м на **Intel 865** им добавили еще пару разъемов, а также впервые припаяли рядом два современных HDD-интерфейса под названием **SATA**.

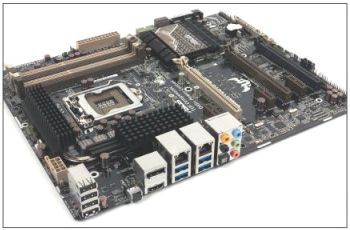
2004 ГОД

Год 2004-й для чипсетов оказался воистину революционным. Во-первых, с выходом **Intel 915** под Pentium 4 безнадежно устаревший графический порт AGP впервые получил соседа в виде **PCIe x16**. Во-вторых, именно в это время произошел резкий переход с DDR на DDR2-оперативку. Ну и, в-третьих, древний аудиокодек AC'97 сменил текущий **Intel HD Audio**. На этом, правда, революции закончились, а сами чипсеты начали резко упрощаться. Сначала с них исчезли контроллеры памяти, а затем уехали и линии PCIe 16, тем самым лишив платы северного моста. Впрочем, южный от этого не пострадал и только продолжил расти.

2005 ГОД

Так, например, количество USB начиная с **Intel 945** с каждым поколением увеличивалось на две штуки и в итоге к **P55** в 2009 году достигло своего максимума в 14 единиц. В 2012-м, правда, **Z77** сделал шаг назад, вернувшись к десяти USB 2.0, но компенсировалось это добавлением четырех **USB 3.0**. Впрочем, через год вместе с Z87 все вернулось на круги своя — четырнадцать USB 2.0 и шесть USB 3.0.

А вот количество SATA и PCIe на материнских платах, как ни странно, Intel всегда увеличивала с заметно меньшим рвением. Для HDD сегодняшний максимум в шесть портов был достигнут еще на **P35** в 2007 году, что же касается графических портов, то с ними в компании вообще никогда не церемонились: как поставили в 2004-м одну штуку, так она десять лет и живет в гордом одиночестве.



ИГРОВОЙ ДРАКОН

Тестирование материнской платы MSI Z97 GAMING 7

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core под Socket LGA1150
- **Форфактор:** ATX
- **Чипсет:** Intel Z97 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/ 3300 МГц до 32 ГБ
- **Графическая подсистема:** 3x PCIe 3.0 x16 (x16/x8+x8/x8+x4+x4)
- **Слоты расширения:** 4x PCIe x1
- **Дисковая подсистема:** 8x SATA Rev. 3, PCIe M.2
- **Звуковая подсистема:** Realtek HD Audio + Creative SB Cinema 2
- **Сетевой адаптер:** Qualcomm Atheros Killer 2200
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 2.0, 8x USB 3.0, LAN, S/PDIF, 2x HDMI, DisplayPort, аудио
- **Дополнительно:** автоматический разгон, 6-месячная премиум-лицензия XSplit Gamecaster, усилитель для наушников
- **Размеры:** 305x244 мм
- **Цена на июнь 2014 года:** 7600 рублей

Знакомство с новыми чипсетами мы решили начать с **MSI**. Всего на их основе компания представила восемнадцать плат: три из них вошли в оверклокерскую серию **OC**, шесть — в **Classic**, а еще девять отправились под знамена игровой **GAMING**. Представителя последней мы и пригласили на тесты. К сожалению, топовой Z97 GAMING 9 AC в России не было, однако и добытой **Z97 GAMING 7** нам хватило почти на неделю изучения. Расскажем, на что потратили столько времени.

Встречаем

Начнем с того, что слово «GAMING» в названии платы стоит не случайно, к нему MSI отнеслась более чем серьезно и заключила договор с **Gaijin Entertainment**. Вылился он не только в появление суперобложки с изображением самолета и логотипа **War Thunder**, но и в ключ, который разблокирует в одноименном проекте танк KV-1B и зачислит на виртуальный счет 1000 местной валюты.

Не подвел и комплект поставки. Внутри мы нашли не только диск с драйверами и весьма толковую инструкцию, но и целый ворох полезных и не очень вещей. Загибаем пальцы: четыре кабеля SATA, шесть наклеек к ним, дабы пометить, какой провод к какому накопителю идет, мостик для сборки SLI-системы, шесть термопар, переходник на MOLEX для питания звукового чипа, два коннектора, облегчающих подключение корпусных проводов, наклейка с драконом и табличка на ручку двери «Извините, занят, играю». Мало? Тогда запишем сюда еще и заглушку на заднюю панель ввода/вывода, которую специально для серии GAMING выкрасили не в серебристый, а в черный цвет.

Под стать ей оформили и текстолит самой платы. Причем, что необычно, с него убрали практически все белые дорожки, благодаря чему материнка стала смотреться заметно строже своих предшественниц на Z87. Впрочем, совсем без украшений Z97 GAMING 7 не обошлась: радиатор южного моста обзавелся изображением дракона и логотипом MSI с белой подсветкой, а система охлаждения питающих элементов получила красные «когти». И «когти» в данном случае — не просто красивое слово. Вставки реально острые, о них действительно можно поцарапаться при установке кулера. В общем, все серьезно.

Техническое оснащение

Ответственно MSI подошла и к вопросу технического оснащения, выжав из взятого за основу Z97 Express максимум возможностей. Сверху по центру платы встал сокет LGA1150, обещающий поддержку всех текущих Haswell и будущих Broadwell. Рядом с ним, по правой стороне, место нашли четыре слота под планки DDR3. Максимальный объем их ограничен 32 ГБ, а вот потолок скорости сдвинут аж до 3300 МГц. Питанием этого тандема занимается шестифазная система, собранная из твердотельных конденсаторов, катушек с ферритовым сердечником и транзисторов DARK CAP, обеспечивающих минимальное количество электрических потерь. Внутри компании этот набор причисляют к группе **Military Class 4** и гарантируют как стабильное питание при разгоне, так и срок службы от десяти лет.

Портов PCIe на Z97 GAMING 7 поставили семь штук. Четыре из них пошли под платы расширения с разъемом PCIe x1, а три ориентированы на видеокарты и могут работать по схеме x8+x4+x4. Правда, тут надо оговориться: последний вариант доступен лишь AMD, карты NVIDIA наша героиня принимает исключительно парами и в режиме x8+x8.

Кстати, между двумя нижними PCIe x16 расположилась вторая новинка чипсетов Intel — слот PCIe M.2. По габаритам он реально меньше привычного mSATA, однако общаться способен как с чисто PCIe-дисками, так и с теми, что еще сидят на старом SATA, — задействуется одна из линий южного моста.

Для классических накопителей в MSI выделили чуть больше портов, чем предлагает Intel: восемь вместо шести SATA Rev. 3. Дополнительную пару реализовали через чип **ASMedia**. Аналогично поступили со звуковым и с сетевым контроллером. Последний, в принципе, должен поддерживаться самим чипсетом, но в MSI этому варианту предпочли **Qualcomm Atheros Killer 2200**. Он, по заявлению производителя, гораздо лучше подходит для игр, так как умеет распределять потоки и снижать пинг. На практике это, правда, не заметно, но в особо запущенных случаях железка может скинуть 3-4 мс.

Куда больший эффект производит интегрированный звуковой тракт. Realtek HD Audio в Z97 GAMING 7 обзавелся усилителем наушников сопротивлением до 600 Ом и полным пакетом фирменных улучшайзеров **Creative** типа «звук вокруг», увеличение баса и шумодава. И пусть по качеству воспроизведения до дискретных плат этот набор не дотягивает, на фоне стандартных встроенных решений звучит он более чем уверенно.

Кстати, раз уж затронули тему звука, отметим, что для USB-гарнитур MSI придумала технологию USB Audio Power. Смысл ее — в поддержке стабильного напряжения в 5 В на всех портах USB, независимо от того, сколько устройств к ним подключено. Каких-то изменений в наушниках мы не заметили, но функция, безусловно, приятная и, по идее, должна не только уберечь ЦАПы от искажений, но и стабилизировать работу внешних накопителей.

Появилась у USB и еще одна необычная возможность. Так, два разъема по правому краю материнки записали в отряд GAMING Device Port, что означает увеличенную толщину золотого покрытия контактов, а также повышенную частоту опроса — должно понравиться игровым мышкам и клавиатурам. Естественно, не обошлись USB без фирменной технологии Super Charger, увеличивающей силу тока при подключении телефонов, плееров и планшетов.

Разгон

Отлично в Z97 GAMING 7 проработан и разгонный функционал. Вариантов добавить МГц камню мы насчитали три штуки. Первый — по старинке выставить все параметры через UEFI. Под это дело в BIOS выделена отдельная вкладка OC, открывающая доступ к множителю кристалла, частоте и таймингам оперативки, а также вольтажу основных элементов. Никаких особых ограничений на работу с настройками нет, даже наоборот — есть несколько приятных дополнений. Так, процесс загрузки можно отслеживать по POST-кодам на плате, а при помощи контактной площадки разрешается замерять напряжение на процессоре, памяти, кольцевой шине и PCIe. Ну а для тех, кто захочет поэкспериментировать с жидким азотом, в наличии режим Slow Mode, применяющий новые значения BIOS только после запуска Windows.

Второй вариант поднять частоты — функция **OC Genie**. Схема ее работы проста до безобразия: нажать соответствующую кнопку на самой плате и получить плюс 300-400 МГц. У нас, правда, фокус с клавишей не удался — система висла намертво, что странно, ведь в ручном режиме наш Core i7-4770K легко поднимался с 3,5 до 4,2 ГГц и проходил 20-минутный нагрузочный тест Linpack.

Того же результата мы, кстати добивались и при помощи третьего способа разгона — через Windows и фирменную утилиту **MSI Command Center**. Программка дублирует практически все параметры процессора и памяти из UEFI, а также открывает доступ к настройкам подключенных к материнке вентиляторов. Причем позволяет не только банально увеличить или уменьшить скорость вращения крыльчатки, но и задать ей модель поведения в зависимости от текущей температуры внутри системы. К примеру, можно сказать кулеру ЦП, чтобы он вообще не запускал вертушку, пока термометр не покажет +70°C, или, наоборот, вращался как сумасшедший сразу после включения компьютера.

• • •

Впрочем, все эти игры с вентилятором в Z97 GAMING 7 далеко не главное. Куда важнее, что при таком обилии дополнительных функций работает плата стабильно и за неделю использования не доставила никаких трудностей. Компьютер запустился с первого раза, память спокойно заработала на родной частоте в 2200 МГц, а разгон кристалла занял буквально три минуты. Для материнки такое поведение — высшая похвала.

А вот по поводу самого чипсета Z97 Express так радужно уже не выскажешься. Ничего нового и реально полезного Intel не придумала, и переходить на свежий набор логики есть смысл только при сборке системы с нуля или апгрейде со старых процессоров. Владельцам же Z87 Express очередное изобретение Intel можно пропустить. ● *Дмитрий Колганов*

+ плюсы +

+ хорошая планировка
+ масса разъемов расширения
+ необычные технологии
+ приличный запас прочности
+ богатая комплектация
+ эксклюзивные дополнения к War Thunder

– минусы –

– заостренные радиаторы

ШИРОКА СТРАНА МОЯ РОДНАЯ

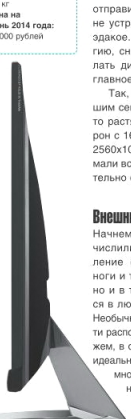
Тестирование монитора ASUS MX299Q

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 29 дюймов (73,025 см)
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Тип матрицы:** AH-IPS
- **Подсветка:** светодиодная WLED
- **Частота развертки:** горизонтальная — 30–83 Гц, вертикальная — 50–61 Гц
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали/по вертикали: 178°/ 178°
- **Интерфейсы:** DisplayPort, Dual link DVI-D, HDMI/MHL
- **Дополнительно:** колонки 2x 3 Вт Bang & Olufsen ICEpower (стерео), 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 31,7 Вт
- **Размеры:** 70x39,1x21,5 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена на июнь 2014 года:** 18 000 рублей

Как же хорошо разработчикам видеокарт — выпустил новую линейку, она прибавила fps, и все тут же пошли в магазин. Производителям мониторов в этом деле куда сложнее. Ну вот как заставить человека отправиться за покупкой, если и старый экран его вполне устраивает? Логичный ответ: придумать что-нибудь эдакое. Например, прикрутить нестандартную технологию, снизить отклик матрицы, увеличить яркость, сделать дисплей треугольным, покрасить его в зеленый, главное — завлечь покупателя.

Так, как нам вначале показалось, поступили и с нашим сегодняшним героем, **ASUS MX299Q**, который круто растянули по горизонтали, доведя соотношение сторон с 16:9 до 21:9 и подняв разрешение с 1920x1080 до 2560x1080. Однако на практике выяснилось, что придумали все это не просто забавы ради — MX299Q действительно есть чем удивить.



Внешний вид

Начнем с внешнего вида. Внутри ASUS модель причислили к серии **Designo**, что повлекло за собой появление серебристого круглого основания, глянцевой ноги и тонкой рамки вокруг матрицы. Выглядит стильно и в то же время строго, а значит, должно вписаться в любой домашний интерьер.

Необычно оформлено и управление. Справа на нижней части расположился ряд из семи сенсорных кнопок. Сразу скажем, в общий дизайн модели они вписываются прямо-таки идеально, а вот по удобству, к сожалению, сильно уступают многим своим конкурентам. Дело в том, что датчики в них реагируют даже не столько на прикосновение, сколько на сам факт нахождения рядом пальца.

А из-за этого сложно выставлять точечные параметры типа яркости или цвета: руку надо отдергивать очень быстро, иначе вместо нужных 50% контраста можно легко улететь до 70%. Причем особенно обидно это на фоне крайне логичного меню, заблудиться в котором просто невозможно.

Расстраивает в MX299Q и парк видеовходов — всего лишь по одному DVI, HDMI и DisplayPort. Для компьютера и ТВ-приставки этого хватит, а вот заядлому геймеру с полным составом консолей будет маловато. В качестве оправдания скромному набору можно записать только крайне удачное расположение самих разъемов — стоят они, как и у всех, на задней стороне, но ориентированы не параллельно, а перпендикулярно стенке. То есть операция по подключению упрощена до предела — не надо ни переворачивать монитор, ни залезать под него, дабы найти пресловутую дырку. Разворачиваешь панель к себе, выбираешь порт и вставляешь кабель. Почему так не делают все производители, до сих пор понять не можем.

Неожиданно положительные впечатления у нас оставили и встроенные в MX299Q два динамика **Bang & Olufsen** по 3 Вт каждый. Звучат они реально очень чисто и громко. Да, маленького низкочастотника им не хватает, но и без него посмотреть сериал или ролик в YouTube не проблема. Кстати, звук колонки могут принимать как по HDMI, так и по аудиокабелю с окончанием на 3,5-мм джек, а в ночное время разрешается переключаться на наушники — соответствующий выход в наличии.

Рассвет

Впрочем, вокальные таланты MX299Q — далеко не самое интересное, куда больше впечатляют его основные возможности. В основу монитора ASUS положила матрицу

СООТНОШЕНИЕ СТОРОН

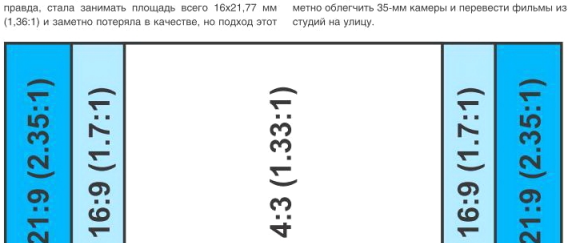
Наверняка многих из вас интересует, откуда вообще взялся весь это разброд и шатания с соотношением сторон и с какой это стати киношники не поддерживают любимый всеми 16:9? Мы постарались разобраться в этом вопросе и дать на него исчерпывающий ответ.

Начнем с самого простого и в то же время непонятного — откуда взялись 16:9. Как ни странно, но эта тема покрыта мраком, тайна ее держится за семью печатями. По-хорошему, достоверно известно лишь то, что официально это соотношение утвердили американские телевизионщики в начале девяностых годов прошлого века. Почему были выбраны именно эти цифры, толком сейчас никто объяснить не может. Есть версия, что велись серьезные разработки и 16:9 вывели как усредненное значение всех существовавших тогда стандартов записи. Имеется и вариант, что привычные на тот момент для телевизоров 4:3 просто умножили на себя и получили новый формат. Где здесь правда — не понятно, но в любом случае 16:9 в девяностых приняли и начали распространять несмотря на то, что никто тогда в нем ничего не снимал и ни один ТВ данное соотношение не поддерживал.

А вот появление известных всем 4:3 и 21:9 объяснить гораздо проще. Собственно, первый формат родился еще на заре кинематографа и был прочно привязан к размеру физического носителя — 35-мм пленке, каждый кадр которой размером был 18x24 мм (4:3, или, как принято говорить у киношников, 1,33:1). Примерно до 1930-х годов картинка на нем занимала все доступное пространство и не было никаких проблем, но когда пришел звук, встал вопрос — а куда его писать? Решение нашли быстро — отрезали у изображения чуть-чуть места и впихнули на пленку аудиодорожку. Картинка, правда, стала занимать площадь всего 16x21,77 мм (1,36:1) и заметно потеряла в качестве, но подход этот прижился и продержался до 1950-х, пока в индустрии кино не грянул кризис, частично связанный с привередливостью зрителей.

Дело в том, что параллельно с ужатием кадра на 35-мм пленке некоторые компании пропагандировали иной подход — использование 70-мм носителей, на которых не только не надо было ужимать изображение, а наоборот — его можно было растягивать по горизонтали до 70:5 (14:1) и тем самым усиливать эффект присутствия. Понятное дело, зрителям такой фокус нравился, и они активно голосовали за него рублем, отказываясь смотреть унылое 4:3. Однако кинокомпаниям и кинотеатрам эти 70 мм были как кость в горле: дороже стоила не только сама пленка, но и новое оборудование к ней! Решить проблему взялась **20th Century Fox**.

В 1953 году она придумала систему **CinemaScope**, позволившую упихнуть широкоформатное изображение на 35-мм пленку с минимальными потерями качества. Проверить такой маневр удалось при помощи специальной анаморфной оптики, которая снимаемое в 21:9 (2,33:1) изображение ужимала до 1,36:1 и занимала им все свободное пространство на пленке. Для воспроизведения и восстановления пропорций в кинотеатрах ставилась обратная система линз, растягивавших картинку. Конечно, на тот момент были проблемы с искажениями (крупные планы лиц получались, мягко говоря, отвратными), но их быстро решил разработчик линз **Panavision** — и сделал это настолько грамотно, что его технологии до сих пор используются при записи в 21:9, а в титрах многих фильмов можно встретить логотип этой компании. Справедливости ради, правда, надо отметить, что Panavision была не единственной компанией, переработавшей идею CinemaScope и дожившей до сегодняшних дней. Еще одним гигантом съемочной индустрии стала фирма **Arri**, сумевшая в 1960-х заметно облегчить 35-мм камеры и перевести фильмы из студий на улицу.



AH-IPS диагональю 29 дюймов, разрешением 2560x1080 и весьма высоким качеством изображения.

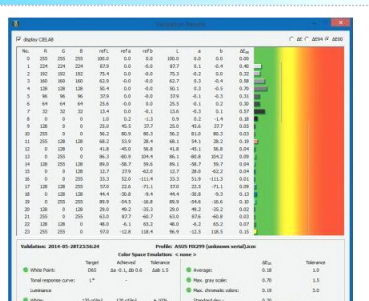
Даже без калибровки ΔE_{00} (соотношение отклонений измеренных цветов от идеальных) составляет добротные для домашнего сегмента 2,67. Причем, что странно, это значение выдал «стандартный» режим монитора, а не рекомендуемый для хорошей цветопередачи «sRGB». Впрочем, как показали дальнейшие эксперименты, 2,67 для MX299Q — это не предел. После калибровки нам удалось добиться от него ΔE_{00} равное 0,18, что вполне позволяет работать с полиграфией.

Не подвел экран и по части контрастности. И хотя сама ASUS почему-то не пишет ее в характеристиках, на деле ее максимальный уровень доходит до 1060:1, что даже лучше, чем просто хорошо. Похоже дела обстоят с яркостью. Сама ASUS указывает на 300 кд/м^2, однако в реальности MX299Q выдает и 310 кд/м^2, а это в сочетании с матовым покрытием позволяет работать при очень ярком солнце за окном.

Впечатления

Конечно, впечатляют в матрице не только ее характеристики, но и нестандартные размеры. Даже у нас, давно привыкшим к 16:9, переход на 21:9 вызвал настоящий

Режим Стандартный до калибровки



Режим Стандартный после калибровки

Результаты измерений

Режим монитора	Цветовая температура (Кельвины)	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (кд/м²)	ΔE_{00} (средняя)
Пейзажный	6805	992:1	300	0,3	4,06
Стандартный	6740	1018:1	278	0,27	2,67
Театральный	9846	738:1	202	0,27	4,79
Игровой	6760	677:1	270	0,40	4,86
Ночной	6827	416:1	275	0,66	3,79
sRGB	7207	548:2	152	0,28	2,9
Измерения после калибровки					
Стандартный	6495	934:1	120	0,13	0,18

ПЛЮСЫ

+ улучшенный эффект присутствия
+ отличная цветопередача
+ классный дизайн
+ удобное расположение интерфейсов

МИНУСЫ

– высокая цена
– неудобная система управления

культурный шок. Абсолютно все стало восприниматься по-другому — на рабочем столе появилось огромное количество свободного пространства, в Photoshop тулбары натурально разъехались по краям монитора, освободив место под текущий проект, а при редактировании таблиц в Excel нам наконец-то удалось расположить на одном экране сразу и текстовый файл, и PDF в Acrobat Reader, и сам рабочий документ.

Однако больше всего нас поразили фильмы и игры. Первые создают впечатление, будто ты натурально находишься в кинотеатре: широкий экран убирает черные горизонтальные полосы сверху и снизу, заметно увеличивает картинку и усиливает эффект присутствия. Правда, тут надо отметить, что далеко не ото всех плееров удается добиться таких ощущений — мешают правила записи на Blu-ray и DVD.

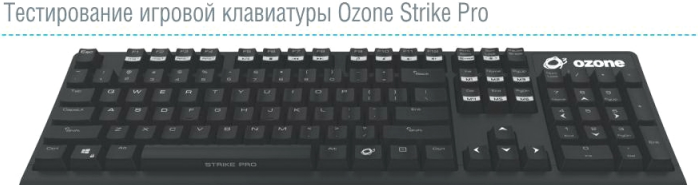
Когда кино готовят к нарезке на носители, к нему еще на этапе монтажа добавляют черные полосы сверху и снизу, чтобы полный кадр четко ложился в телевизионный формат 16:9. К сожалению, расширять картинку по диагонали и умещать ее в исходные 21:9 умеют не все. К примеру, популярный CyberLink PowerDVD свободные зоны MX299Q просто заливает черным и продолжает показывать фильм с полосами, а вот TotalMedia Theatre, VLC и Media Player Classic легко разворачивают изображение на всю доступную площадь. Сложности с 21:9, кстати, возникают не только с фильмами, но и с телепередачами и роликами YouTube — почти все они пишутся в 16:9, а значит, на MX299Q показываются с вертикальными полосами.

Зато в играх такие проблемы встречаются крайне редко. В основном все современные проекты поддерживают 21:9 и в разрешении 2560x1080 выводят на экран на 30% больше полезной информации, чем в обычном в Full HD. И, надо сказать, в большинстве случаев это приходится к месту. В шутерах раньше замечаешь подкрадывающихся сбоку противников, в стратегиях просто охватываешь больший кусок карты, а в MMO получается легче контролировать происходящее в «данже».

Естественно, подобная прибавка не может быть бесплатной. Во-первых, +30% к количеству пикселей на экране мощно бьют по fps. Во-вторых, сами «бонусные» точки обходятся чуть ли не как целый монитор. В то время как аналогичная 23-дюймовая модель ASUS MX239H оценивается в 10 000 рублей, за VX299Q просят уже 18 000 рублей. Стоит ли получаемый эффект такой разницы? Как нам кажется — да, ведь в отличие от всяких рекордных откликов и разверток в 144 Гц виден он невооруженным взглядом и удовольствие начинает приносить с первых же минут. ● *Карасев Михаил*

ОЗОН-МЕХАНИК

Тестирование игровой клавиатуры Ozone Strike Pro



С тех пор как немецкая фирма **ZF Electronics** раскрутила механические переключатели **Cherry MX**, а мы с вами проголосовали за них рублем, только ленивый не создал свою версию «клацающей» клавиатуры. Попробовать свои силы на этом поприще решила и компания **Ozone**, представившая в начале этого года модель **Strike Pro**.

Тяжелый груз

Поставляется новинка в плотной картонной упаковке с цветной полиграфией. Внутри — диск с драйверами, четыре запасных резиновых ножки и непосредственно виновник нашего обзора. Выглядит клавиатура классно. Дизайнеры пошли правильным путем и не стали перегружать корпус вычурными вставками и витиеватыми вырезами — все строго. Прямоугольник черного цвета, минимум пластика по бокам, а из украшений лишь логотип компании на месте лампочек NumPad и название устройства в левом нижнем углу на несъемной подставке под запястья.

Несмотря на минимализм, на проработку деталей средств в Ozone явно не жалели. Взять хотя бы материал корпуса. Да, это пластмасса, но покрыта она приятным на ощупь софттачем. То же и с клавишами — слегка прорезиненные цепкие кнопки.

Интересно в Ozone поступили с кабелем USB. В зависимости от того, где стоит компьютер, провод можно вывести четко по центру корпуса или отступить на 13 см вправо или влево. Кстати, сам кабель в Strike Pro урван в тканевую оплетку и разделен на USB и два 3,5-мм джека, обеспечивающие сквозные порты на задней стороне клавиатуры.

Подключение

Для работы Strike Pro нужно совсем немного: кабель — в USB компьютера, драйверы — на жесткий диск. Конечно, без последних можно и обойтись, но управляющая программа открывает так много вкусностей, что жертвовать ею нет никакого смысла.

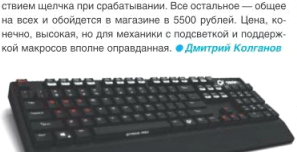
Собственно, без ПО Strike Pro — обычная 104-кнопочная клавиатура, которую среди конкурентов выделяют лишь несколько признаков. Первый — белая подсветка всех основных клавиш и выделенные красными лампочками блоки **QWEASD**, «стрелки» и **Esc**. Управлять их свечением предлагается через комбинацию **Fn + Scroll Lock** — есть три уровня яркости и полное отключение. Второй момент — мультимедийные клавиши, объединенные с рядом **F5—F12** и позволяющие через **Fn** отдавать команды плеерам и системной громкости. Ну и третий признак — режим G-Mode, отключающий левую **Windows**.

После установки ПО открываются более интересные варианты настройки. Для начала, активируются вторые функции ряда **F1—F4**, на который подвешено управление частотой опроса порта USB и скорости отклика клавиш. Последнюю разрешается выставлять в интервале от одной до семи миллисекунд, таким образом подбирая идеальную для себя задержку. Однако куда важнее в ПО поддержка макросов. При помощи простого интерфейса можно записать любую последовательность действий и расставить между ними время срабатывания.

Назначать полученные результаты разрешается только на группу из шести клавиш блока **Insert** — **PageDown**. Что и говорить, не очень удобно, хотелось бы иметь под это дело все кнопки клавиатуры, но с учетом логики работы макросов ограничение вполне объяснимо. Заданные последовательности тут работают ровно до того момента, как не будет нажата какая-нибудь из клавиш. Другими словами, набросать в редакторе атакующий цикл и бегать, пока он исполняется, — невозможно, а вот баффаты друзей перед входом в данж или закупать оружие перед боем — всегда пожалуйста.

• • •

Напоследок отметим, что выпускается Ozone Strike Pro в нескольких вариациях — с переключателями Cherry MX Red, Black, Blue и Brown. Друг от друга они отличаются силой сопротивления нажатию, а также наличием или отсутствием щелчка при срабатывании. Все остальное — общее на всех и обойдется в магазине в 5500 рублей. Цена, конечно, высокая, но для механики с подсветкой и поддержкой макросов вполне оправданная. ● *Дмитрий Колганов*



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 104 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Red/Black/Blue/Brown
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,5 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, настраиваемая подсветка, хаб на USB и 2х 3,5-мм джека, управление скоростью опроса и отклика
- **Габариты:** 44,1x13,6x3,4 см
- **Вес:** 1,3 кг
- **Цена на июнь 2014 года:** 5500 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ минималистичный дизайн
+ механические кнопки
+ подсветка
+ поддержка макросов
+ управление скоростью опроса и отклика

– МИНУСЫ –

– ограничение на использование макросов
– несъемная подставка под запястья

БОЖЕСТВЕННАЯ МЫШЬ

Тестирование игровой мышки Gamdias ZEUS Laser Gaming Mouse: GMS1100

Рынок игровой периферии переживает самый настоящий бум. В борьбу за покупателя уже вступили почти все ведущие производители железа, начиная с разработчиков кулеров и заканчивая создателями оперативной памяти. Сразиться за пристальное внимание геймеров решила и **KWorld Computer Technology**, известная у нас по ТВ-тюнерам.

Всего за два года существования ее новое подразделение **Gamdias** успело выпустить несколько необычных гарнитур, клавиатур и мышек, стать официальным спонсором пары киберспортивных команд по League of Legends и в 2014 году выйти на российский рынок. С учетом, что устройства Gamdias создает действительно интересные, мы решили не упускать шанс и познакомиться с ними лично.

В качестве первого образца выбрали грызуна под именем **ZEUS Laser Gaming Mouse: GMS1100** — это топовая мышь компании, а значит, по ней будет проще всего оценить общий потенциал фирмы.

Технические характеристики

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 8 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** поддержка макросов, отключаемая подсветка, регулируемая ширина
- **Размеры:** 12,5x6,8x3,8 см
- **Вес:** 121-138 г
- **Цена на июнь 2014 года:** 3200 рублей

Внешность

И знаете, по первому впечатлению он нам показался более чем внушительным. Поставляется ZEUS, как и полагается флагману, в солидной упаковке, в состав которой входит и постамент с красной тканью, и прозрачная крышка, и мощная коробка из плотного картона с качественной полиграфией.

Серьезно смотрится и само устройство. Корпус черного цвета с бронзовыми вставками в длину добрых 12,5 см, а в самом широком месте, куда ложится основание ладони, почти 8 см. Впрочем, интереснее тут то, что все боковые панели подвижные, благодаря чему грызуна можно подогнать практически под любой хват.

При помощи колесиков на брюшке левой части корпуса разрешается накинуть 0,4 см, а правой — 0,5 см. Причем на последней регулируются сразу две площадки — под безымянный палец и под мизинец. Это действительно работает, и, несмотря на не особо большой диапазон регулировок (та же Mad Catz в своих «трансформерах» предлагает более внушительный разлет), подобрать габариты под свою руку более чем реально. Небольшие проблемы будут только у обладателей средней или большой ладони, любящих распластать ее по всей спинке: как ни крути колесики, а мизинец все равно волочится по столу.

Зато вот с развесовкой ZEUS проблем нет. При помощи системы грузиков стартовые 121 грамм можно довести до 138 граммов. Причем набирать массу разрешается с шагом в 4,5 грамма — именно столько весят шайбочки, установленные под крышкой у задней части корпуса.

Настройке в ZEUS поддается и подсветка. Красные лампочки спереди и на днище можно как погасить, так и заставить пульсировать, а скроллу и окошку рядом с левым кликом выбрать один из пяти цветов, привязав его к выбранному профилю или текущему DPI.

Софт

Заниматься освещением предлагается через фирменную утилиту **HERA** с весьма нестандартной логикой работы.

На жесткий диск как обычный софт она не устанавливается, а запускается напрямую «из папки». Сделано так неспроста. Дело в том, что грызун к ПО на компьютере вообще не имеет никакого отношения. За все способности мышки отвечает не программа, а установленная в ZEUS связка из памяти и ARM-процессора. ПО же нужно лишь для того, чтобы менять внутренние настройки.

На практике это значит, что грызун всегда готов к работе — независимо от того, установлены на данной машине официальные драйверы или нет. Конечно, для чисто домашнего использования опция эта явно лишняя, но тем, кто ездит на киберсоревнования, она должна понравиться. Настроил все дома в спокойной обстановке, приехал на место, воткнул мыша в USB выданного компьютера — и сидишь смотришь, как все остальные мучаются с софтом под свои спортивные снаряды.

Естественно, таскать с собой ZEUS по всему миру надо далеко не ради настраиваемой подсветки и боковых панелей, есть и куда более весомые причины. Взять хотя бы дополнительные кнопки: четыре штуки стоят под большим пальцем, еще три перед скроллом и одна рядом с левым кликом. Изначально все они выполняют довольно прозаичные функции типа «вперед/назад», «смена dpi» и «переключение профилей», однако при помощи HERA им можно прописать значения по своему вкусу. К примеру, на правый бок перекинуть раскладку «QWER» из League of Legends, а на группу под колесиком задать «1-3», на которые будут подвешены какие-нибудь склянки со здоровьем или маной. Но это, наверное, самый банальный вариант.

Для тех, кто действительно захочет улучшить свои игровые показатели, у ZEUS есть развитая система макросов с простым интерфейсом программирования. С его помощью буквально за несколько секунд реально набросать любую последовательность действий, а если проявить чуть усердия, то еще и выставить задержки между ними, подогнав их под кулдаун способностей.

Есть и варианты для шутеров. К примеру, снайперам понравится мгновенное переключение на нужное разрешение. С максимальных 8200 dpi тут без проблем можно перепрыгнуть на меньшее значение и заметно поднять плавность и точность прицельной стрельбы.

В работе

Кстати, что касается точности, по нашим ощущениям, в данной дисциплине ZEUS не уступает ни одному из текущих лидеров индустрии: лазерный сенсор отрабатывает просто идеально и крайне неприхотлив к типу и качеству поверхности. Понравилась нам и эргономика — корпус отлично цепляется за руку и не перегружает ее.

А к чему возникли претензии, так это к дополнительным клавишам. Нажимаются они нормально, макросы отыгрывают тоже без проблем, но вот освоиться с ними сложно — уж больно широкие. Даже после 12-кнопочной Razer Naga у нас ушла почти неделя на то, чтобы свободно и, главное, безошибочно тыкать в бонусные клавиши. Конечно, это не страшно, хотя, как нам кажется, можно было сделать удобнее.

●●●

Иных огрехов у ZEUS мы не заметили. Мышь хорошая — с отличной начинкой и гибко настраиваемым софтом. Смущает в ней только одно — цена в 3200 рублей. Она, конечно, соответствует возможностям, но надо понимать, что это уже территория таких мощных брендов, как Logitech, Mad Catz, SteelSeries и Razer, за которыми стоит известное имя, и бороться с ними с таким ценником будет непросто. Впрочем, не будем загадывать, возможно, через пару лет точно так же мы будем кого-нибудь сравнивать с Gamdias. Потенциал, судя по протестированному нами образцу, у фирмы есть. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

- отличная начинка
- работа без драйверов
- регулируемая ширина
- поддержка макросов
- дополнительные кнопки

МИНУСЫ

- высокая цена
- сложна в освоении
- аляповатый софт

МОЩНЕЕ НЕКУДА

Тестирование игрового ноутбука MSI GT70 2PE Dominator Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4930MX Extreme Edition (4 ядра, 3—3,9 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 880M (8 ГБ GDDR5)
- **Твердотельные накопители:** 3x 128 ГБ в режиме RAID 0
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (5400 об/мин)
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 (Qualcomm Atheros Killer Doubleshot), LAN (Qualcomm Atheros Killer 2200)
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, 3x USB 3.0, D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, LAN, 4x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, настраиваемая подсветка клавиатуры, поддержка макросов, звуковой тракт Creative, 6 месяцев премиальной лицензии на XSplit Gamecaster
- **Габариты:** 42,8x28,8x5,5 см
- **Вес:** 3,9 кг
- **Цена на июнь 2014 года:** 167 000 рублей

Может ли ноутбук конкурировать с обычным игровым компьютером? Года три назад мы бы ответили отрицательно. Однако сегодня такое вполне реально, и **MSI GT70 2PE Dominator Pro** — прямое тому доказательство. Лэптоп получил аналог настольной GeForce GTX 770, четырехъядерный камень уровня Core i7-4770 и внушительный запас в 32 ГБ оперативки. Как все это уместилось в корпусе лэптопа? Ничего хитрого.

Внутри

Габариты у GT70 2PE внушительные (ширина — 43 см, длина — 29 см, высота — 5,5 см), да и весит он серьезно — без малого четыре килограмма. Но тут, как говорится, грех жаловаться. Хоть современное мобильное железо и занимает минимум места, для его охлаждения требуется масса пространства и мощные радиаторы, что и подтвердила MSI.

Все днище, а также задняя и боковая стенки усеяны вентиляционными отверстиями, открывающими доступ к забору и выбросу свежего воздуха. Причем при необходимости до всех элементов системы охлаждения **Cooler Boost 2** можно легко добраться, дабы очистить их от пыли. Три алюминиевых радиатора с вертушкой скрываются под широкой пластиковой заглушкой на нижней части компьютера.

Кстати, надо отметить, что, несмотря на наличие съемных деталей и вообще сборку ноутбука почти целиком из пластика, к качеству не придраться. Все части отлично подогнаны друг к другу, не скрипят и не люфтят. И это не особенность нового образца — наш вариант явно побывал не на одном тестировании, а они проходят в весьма жестких и далеко не домашних условиях.

Дизайн

Отдать должное надо и дизайнерам лэптопа. Для скрытия истинных размеров конструкции они сделали все от них зависящее. Корпус полностью выкрасили в визуально уменьшающий черный цвет, а фаски со всех граней сняли так, что при беглом осмотре кажется, будто в толщину лэптоп всего сантиметра полтора. Естественно, ради данного эффекта пришлось сильно ограничить себя в украшениях — на крышку добавили лишь алюминиевую вставку и светящийся логотип с изображением дракона, — хотя оно и к лучшему. Ноутбук выглядит строго и серьезно, с таким даже на деловую встречу не стыдно приехать. Причем показывать партнерам можно не только внешнюю, но и внутреннюю часть — там тоже все в порядке.

Если поснимать с алюминиевой панели под запястья все наклейки (коих мы насчитали семь штук), то перед взором останутся лишь экран в толстенькой рамке из черного пластика, пара серебристых решеток динамиков, крупная кнопка включения между ними и клавиатура в обрамлении глянцевой накладки.

Управление

Основной орган управления — клавиатуру — сделала **SteelSeries**. Полноразмерная панель с блоком NumPad набрана 102 островными клавишами и оснащена отличной, крепкой подложкой. На нее, правда, некоторые жалуются, дескать, прогибается по краям, но в нашей версии ничего такого мы не заметили. Да, возможно, неболь-

шой люфт присутствует, но для этого надо так надавить на клавиши, что даже пальцам становится больно. При нормальном же использовании на клавиатуре удобно абсолютно все — и печатать, и играть. Причем с последним пунктом тут вообще все крайне необычно.

В комплекте с ноутбуком идет программа **SteelSeries Engine**, позволяющая задать любой клавише собственное значение, будь то запуск программы, вставка куска текста (в меню «консоли», например) или исполнение собственноручно созданных макросов. Также ПО разрешает управлять подсветкой кнопок — на выбор почти вся гамма RGB, которую можно распределить по трем зонам клавиатуры.

Что же касается остальных органов управления, то здесь все более привычно. У ближней грани стоит хорошо очерченный небольшой тачпад с двумя раздельными кнопками и «блокировкой», а по дальней стороне, по бокам от «питания», расположились шесть сенсорных клавиш. На них установлены запуск комплектного видеоплеера **CyberLink PowerDVD**, принудительная активация системы охлаждения, отключение подсветки клавиатуры и экрана, режим «В самолете» и вызов программки **MSI Dragon Gaming Center**. В последней можно проверить текущую загрузку процессора, памяти, GPU и жесткого диска, а также получить быстрый доступ к утилитам, управляющим видеокартой и звуком.

Звук

За установленные в лэптоп два динамика и сабвуфер от **Dynaudio** отвечает утилита **Sound Blaster Cinema 2**, умеющая расширять стереопанораму до виртуального «сурраунда», добавлять системе баса, уравнивать громкие и тихие звуки, а также выделять в фильмах голоса актеров. И для ноутбука играет все это очень достойно.

Аудиосистема справляется не только с сериалами, но и прекрасно озвучивает как игры, так и сложную музыку, насыщенную барабанными и гитарными партиями. Все это сопровождается весьма приличным запасом громкости, и если дискотеку дома система устроить не сможет, то перекричать закипающий рядом чайник для нее точно не проблема. Впрочем, тем, кому все же понадобится больше децибел, никто не запрещает пользоваться внешней акустикой — под нее есть три 3,5-мм джека (фронт, центр, тыл), расположенных на левом боку корпуса.

На нем же, кстати, разместились и три USB 3.0, а также слот кардридера, принимающий карточки формата SD. Еще два USB находятся на противоположной грани, рядом с пишущим Blu-ray-приводом. А вот порты D-sub (VGA), HDMI, Mini DisplayPort, LAN и вход для блока питания выведены на заднюю панель, за экраном. Отметим здесь же, что такое количество видеоразъемов в GT70 2PE далеко не случайно. Ноутбук поддерживает технологию **MSI Matrix Display**, позволяющую подключить до трех внешних дисплеев, — вполне может пригодиться не только для игр, но и для работы, особенно если она связана с полиграфией.

Последнюю мы упомянули потому, что родная матрица в ноутбуке в первую очередь ориентирована на игры (стандартная TN) и, к сожалению, не отличается ни идеальной цветопередачей, ни большими углами обзора. Зато она может похвастаться низким откликом и мощной подсветкой, позволяющей вкупе с матовым покрытием работать даже при ярком солнце за окном.

Начинка

Впрочем, все эти мелочи меркнут на фоне начинки ноутбука. В основе лежит процессор **Intel Core i7-4930MX Extreme Edition**. Собран он на четырех ядрах **Haswell**, поддерживающих технологию **Hyper-Threading** и работающих на частоте от 3 до 3,9 ГГц. В помощь им стоят четыре планки оперативной памяти DDR3-1600 МГц по 8 ГБ каждая. Ну а за графику в лэптопе отдувается самая мощная на сегодня мобильная видеокарта — **NVIDIA GeForce GTX 880M**.

В ее базу положен полностью разблокированный кристалл **GK104** — тот же, что используется в настольной GTX 770. Создан он по 28-нм нормам производства и несет на борту 1536 потоковых ядер, 128 текстурников и 32 движка растеризации. Единственный минус компактной версии в сравнении с обычной — частота работы, она ниже на 9%. Зато в чем 880M превосходит собрата, так это в количестве видеопамяти (8 ГБ вместо 4 ГБ) и поддержке технологии **MSI Hybrid Power**. Последняя — это разработка самой MSI, за счет аккумулятора умеющая увеличивать питание ЦП и GPU при максимальной нагрузке.

Склад

Внушает в GT70 2PE и дисковая подсистема. Под операционку зарезервировано три (!) 120 ГБ твердотельника, объединенных в общий RAID-массив «нулевого» уровня (по терминологии MSI — **Super RAID 2**). Разумеется, сама по себе такая схема не особо надежна — если что-то полетит, информацию уже не восстановишь, — но настолько быстра, что даже жаловаться неудобно.

КОРОЛЬ КОМПЛЕКТАЦИЙ

Помимо мощной начинки, MSI GT70 2PE Dominator Pro впечатлил еще и своей комплектацией Super Pack. В толстенной коробке мы нашли гарнитуру, мышку, коврик и печать, а в пакете, пришедшем вместе с лэптопом, обнаружили еще и рюкзак. Расскажем обо всем подробно.

Сумка

Начнем с рюкзака. Вообще, прикладывать к ноутбуку сумку MSI не впервой. У нас в редакции до сих пор живет красный ранец, в 2008 году приехавший на пару с игровым GX720, оснащенным мощнейшим по тем временам Intel Core 2 Duo P8600 с двумя ядрами частотой 2,4 ГГц, 4 ГБ DDR2 и видеокартой NVIDIA GeForce 9600M GT с 32 потоковыми процессорами (сравните с 1536 у GT70 2PE). Конечно, за ушедшее время рюкзаки MSI стали попроще и до уровня швейцарских **Wenger** по 4000 рублей за штуку уже не дотягивают, но и холщевым мешком с рынка их не назовешь.

Ткань на сумку пошла качественная, строчка и молния явно должны выдержать не один год мучений, а выданное пространство разделено более чем грамотно. Есть отсеки и под ноутбук, и под наушники, и под всякую мелочевку типа мышек, внешних звуковых карт и жестких дисков.

SteelSeries Siberia V2

Крутые лэптопы достались и наушники — брендированная версия **SteelSeries Siberia V2**, которую выкрасили в ярко-красный цвет и украсили изображениями дракона как с внешней, так с внутренней стороны чашечек. Гарнитура эта, надо сказать, действительно качественная и за свои восемь лет существования умудрилась отхватить у нас два «Выбора редакции».

Секрет ее успеха прост. Еще в 2006 году компания **Toong In** придумала удачную конструкцию полноразмерных наушников, так распределяющую нагрузку между макушкой и ушами, что голова не уставала даже после особо затяжных игровых сессий. Удалось разработчикам и сбалансировать динамики, которые при весьма скромном по меркам аудиоиндустрии бюджете умудрялись отлично прорабатывать бас и не заваливать при этом верхние и средние частоты. Иными словами, в отличие от большинства современных конкурентов Siberia до сих пор годится не только для игр и фильмов, но и для нормального прослушивания музыки. Использовать ее можно как дома, так и в дороге с плеером: кабель тут с окончанием на стандартный 3,5-мм джек, а микрофон на длинной гибкой дужке убирается в левую чашечку.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** закрытые, 2.0
- **Материал:** пластик
- **Цвет:** красный
- **Частотный диапазон:** 18—28 000 Гц (наушники), 50—16 000 Гц (микрофон)
- **Микрофон:** выдвижной, узконаправленный
- **Подключение:** 2x 3,5-мм джек
- **Цена на июнь 2014 года:** 2500 рублей

SteelSeries Kinzu V2

Универсальной оказалась и комплектная мышь, **SteelSeries Kinzu V2**. Выглядит она просто: узкий симметричный корпус, идеально подходящий для пальцевого хвата, и никакого брендирования. Кнопок — необходимый минимум, есть два клика, колесико и переключатель dpi. Последний управляет оптическим сенсором, позволяя на лету переключаться в диапазоне от 400 до 3200 dpi. Настраивать точки перехода предлагается в том же ПО, что и клавиатуру самого лэптопа, — SteelSeries Engine, — причем к мышке тоже разрешается подвесить макросы, но, как ими распоряжаться при наличии всего двух кнопок, мы так и не поняли. Однако не будем жаловаться, лучше отметим наличие комплектного коврика. По габаритам он совсем небольшой, но по типу поверхности идеально подходит именно к оптике, позволяя ей точнее отслеживать движения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 3200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, колесико-кнопка, переключатель dpi
- **Дополнительно:** поддержка макросов
- **Размеры:** 11,7x6,4x3,6 см
- **Вес:** 77 г
- **Цена на июнь 2014 года:** 2000 рублей

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1920x1080
Tomb Raider	
Ultra, SSAA 2x	32,6
Ultra, SSAA 4x	25,4
Hitman: Absolution	
Ultra, AF 16x, MSSA 4x	35,5
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	23,5
BioShock Infinite	
Ultra DX11, AF 16x	82,7
Ultra DX11+DDOF, AF 16x	61,4
Crysis 3	
Max, AA 4x	29,8
Max, AA 8x	22,7
Metro: Last Light	
VeryHigh, SSAA	26
VeryHigh, PhysX	29
Battlefield 4	
Ultra, MSAA 2x	60,5
Ultra, MSAA 4x	52,8
Watch_Dogs	
Ultra, MSAA 4x	33,3
Ultra, MSAA 8x	24,9

Синтетические тесты

3DMark (FireStrike)		
Score	Graphics	Physics
5520	6098	10 802
Unigine Heaven Benchmark 4.0		
FPS	Scores	
27,6	696	
Unigine Valley 1.1		
FPS	Scores	
34	1422	

Скорость копирования файлов внутри системы достигает 1,5 ГБ/с. Другими словами, на перенос Blu-ray-фильма из одной папки в другую тратится меньше минуты. Естественно, впечатляет с таким составом и время загрузки игр. К примеру, **Watch_Dogs**, которая с обычного HDD порой запускается по 2-3 минуты, на GT70 2PE стартует буквально за 20 секунд. Впрочем, если скорость покажется излишней, ну или просто понадобится сохранить какой-нибудь важный файл, наготове у ноутбука есть и классический жесткий диск. Он может принять до 1 ТБ данных, хотя работает медленно — всего 5400 об/мин.

Тестирование

Естественно, тестировать богатый набор возможностей мы решили по полной программе: только Full HD, максимальные настройки, включенный антиалиасинг и самые требовательные игры. В список вошли **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **Crysis 3**, **Battlefield 4**, **BioShock Infinite**, **Metro: Last Light** и только появившаяся Watch_Dogs.

Результат? Тут даже описывать особо нечего — ноутбуку дались абсолютно все игры, кроме Watch_Dogs. Точнее, номинально она показывала стабильный fps во всех режимах, но на Ultra через полчаса начинала сильно тормозить и настойчиво требовать перехода на High.

Хотим отдельно сказать об уровне шума GT70 2PE. К сожалению, дабы охладить GTX 880M, местной турбине частенько приходится раскручиваться до максимальных оборотов и изображать из себя проливной ливень за окном. Конечно, происходит так только в особо тяжелых играх (Watch_Dogs, Metro: Last Light) и ничего страшного в этом нет, но если что — мы предупредили.

● ● ●

В остальном же никаких претензий к ноутбуку у нас за две недели общения не возникло. Работает стабильно, сильно не греется, от батареи в офисном режиме может прожить больше пяти часов — в общем, аппарат более чем достойный. Единственное, напрягает цена. В нашей комплектации она составляет 167 000 рублей. Стоит ли железка таких денег — честно, затрудняемся сказать. Однако отметим, что в ассортименте MSI есть варианты GT70 2PE с более разумными ценниками: если отказаться от набора SSD и согласиться на чуть менее производительный процессор, можно сэкономить почти половину от этой суммы и уложиться в 80 000 рублей. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

+ высокая производительность
+ удобная клавиатура
+ хороший звук
+ масса интересных технологий
+ сетевые контроллеры Qualcomm

МИНУСЫ

– TN-матрица
– шум под нагрузкой
– высокая цена

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Производители видеокарт не устают удивлять. Три года назад мы возмущались ценой в 25 000 рублей на топовые двухчиповые монстры, год назад удивлялись 35 000 рублей за **GTX TITAN**, в прошлом месяце сетовали на 56 000 рублей за тандем в лице **Radeon R9 295X2**, а ровно под сдачу этого номера узнали, что все это были семечки. За пару **GK110** в составе **GTX TITAN Z** в России будут просить, только не падайте, 114 990 рублей! Сумасшествие? Наверное. Впрочем, нас оно с вами не коснется: таблицы мы, как и всегда, составили по принципу «получить побольше — заплатить поменьше».

Основные изменения этого месяца

- Летний сезон, как и ожидалось, принес пусть небольшое, но падение цен. Первой на этом поприще отметилась **AMD**, поэтому в «Дешево и сердито» мы используем разогнанную до 1175 МГц **MSI Radeon R7 260X 2GD5 OC**, в «Смерть тормозам» поставим **MSI Radeon R9 270X GAMING 2G**, а в «Займи, но купи» запишем **ASUS R9280X-DC2T-3GD5** на базе **AMD R9 280X**.
- В «Дешево и сердито» разоримся на жесткие диски. Всего 300 рублей к **Seagate Barracuda 7200.12 ST500DM002** — и у нас уже не 500, а 1000 ГБ на **Seagate Barracuda ST1000DM003**.
- Стандартные мониторы в 24 дюйма и с разрешением 1920x1080 — это уже не интересно. Поэтому сегодня у нас на выбор либо 27 дюймов VA-матрицы в **Acer K272HLbd**, либо рекордное время отклика в 1 мс у **BenQ XL2411Z**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	37 400
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (алюм. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Материнская плата: ASUS Rampage IV Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	28 000
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANBLKGHZ-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 1006-1111/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	121 350
SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	35 020
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 200
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2707
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	12 600
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9400
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ)	20 400
Мониторы: 3x ASUS VG278HK (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	61 800
Со всеми наворотами:	398 587

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6450
Кулер: Deepcool ICE WIND PRO (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 27,6 дБ)	1000
Материнская плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4300
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Видеокарта: ASUS R9280X-DC2T-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 970-1070/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 590
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: AeroCool Strike-X Xtreme Black (ATX, 200 мм, 2x USB 3.0, аудио)	3050
Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2710
Системный блок:	35 450
Мышь: Razer Krait 2013 (6400 dpi, лазерная, проводная)	2800
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510S (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4950
Колонки: Microlab FC360 (5.1, 100 Вт, 70 дБ, 30-20 000 Гц, пульт ДУ)	6850
Монитор: ASUS VX279Q (WLED, AH-IPS, 27 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), HDMI, DisplayPort, 2x 1,5 Вт)	12 000
Системный блок и периферия:	62 050
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Замена видеокарты: Sapphire Radeon R9 290 Tri-X BF4 Edition, 11227-00-50G (AMD Radeon R9 290, 1000/5200 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4790
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6300
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	80 010

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2-3,6 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6850
Кулер: Deepcool ICE WIND PRO (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 27,6 дБ)	1000
Материнская плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/3000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4750
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3950
Видеокарта: ASUS R9280X-DC2T-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 970-1070/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 590
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2800
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Zalman Z3 (ATX, 200 мм, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2150
Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2710
Системный блок:	35 400
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, проводная)	2900
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	3400
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	7300
Монитор: BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 144 Гц, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, NVIDIA 3D Vision 2)	15 900
Системный блок и периферия:	64 900
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5550
Замена видеокарты: Sapphire Radeon R9 290 Tri-X BF4 Edition, 11227-00-50G (AMD Radeon R9 290, 1000/5200 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4790
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6300
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	84 460

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-4350 (Vishera, Socket AM3+, 4.2-4.3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3800
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 34,6 дБ)	500
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2790
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3230
Видеокарта: MSI Radeon R7 260X 2GD5 OC (AMD Radeon R7 260X, 1175/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	980
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1490
Системный блок:	**20 420**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	990
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 основных + 7 дополнительных клавиш)	1100
Колонки: SVEN SPS-702 (2.0, 2x 20 Вт, 40-22 000 Гц)	1900
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**30 730**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1150
Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2300
SSD: 60 ГБ Corsair Force LS CSSD-F60GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	2140
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми новостями:	**38 980**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4150 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4250
Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3230
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11	3230
Видеокарта: MSI Radeon R7 260X 2GD5 OC (AMD Radeon R7 260X, 1175/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	980
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1490
Системный блок:	**20 930**
Мышь: Logitech G400S (4000 dpi, проводная)	1400
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиши)	650
Колонки: JetBalance JB-454 (2.1, 45 Вт, 65 дБ, 30-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VE247T (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**31 530**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	310
Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2300
SSD: 120 ГБ Kingston V300 SV300S37A/120G (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 450 МБ/с)	2450
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми новостями:	**38 950**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4950
Кулер: Deepcool ICEEDGE 400FS (алюминий + медь, 92 мм, 2000 об/мин, 26,3 дБ)	900
Материнская плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	2790
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3360
Видеокарта: MSI Radeon R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7200
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1570
Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2170
Системный блок:	**25 490**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1100
Клавиатура: Logitech G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	1900
Колонки: SVEN Stream Light (2.0, 2x 30 Вт, 45-27 000 Гц)	3400
Монитор: BenQ XL2411Z (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	11 200
Системный блок и периферия:	**43 090**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1500
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N7600C-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3390
SSD: 240 ГБ Kingston V-Series SV300S37A/240S (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 450 МБ/с)	4700
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми новостями:	**55 600**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	4560
Кулер: Deepcool ICEEDGE 400FS (алюминий + медь, 92 мм, 2000 об/мин, 26,3 дБ)	900
Материнская плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3230
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B	3360
Видеокарта: MSI Radeon R9 270X GAMING 2G (AMD Radeon R9 270X, 1030/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7200
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1570
Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2170
Системный блок:	**25 540**
Мышь: Logitech G500S (8200 dpi, проводная)	1900
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (провод., 128 осн. + 14 доп. клавиш, USB-каб, подсветка)	2500
Колонки: Microlab FC 330 (2.1, 56 Вт, 80 дБ, 35-20 000 Гц)	3250
Монитор: Acer K272HLbd (WLED, VA, 27 дюймов, 1920x1080, 6 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9600
Системный блок и периферия:	**42 790**
Замена ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4090
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N7600C-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3390
SSD: 240 ГБ KINGMAX KM240GSMP35 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	4400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми новостями:	**57 590**

ТЕСТ №07

ИЮЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Кто из известных химиков будет фигурировать в дополнении для Assassin's Creed: Unity?

А. Мария Склодовская-Кюри
Б. Роберт Вильгельм Бунзен
В. Луи Пастер
Г. Антуан Лоран Лавуазье
Д. Антуан Анри Беккерель

❷ Следующую часть серии BioShock будет разрабатывать студия…

А. Irrational Games
Б. 2K Marin
В. 2K Australia
Г. Digital Extremes
Д. Feral Interactive

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Шведская студия DICE ввела в Battlefield 4 микротранзакции.

А. К сожалению, именно так.
Б. Чтобы DICE — и микротранзакции? Не верю!

❹ Crytek анонсировала сетевой файтинг Arena of Fate с участием Франкенштейна, Джека-потрошителя и Красной Шапочки.

А. Именно, вы не ошиблись.
Б. Тут явно что-то не сходится!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — You call me Deathshead, I don't like it. I'm a happy man, you see?
(Вы называете меня Черепом, мне это не нравится. Я счастливый человек, видите?)

А. Watch_Dogs
Б. Outlast: Whistleblower
В. Wolfenstein: The New Order
Г. The Elder Scrolls Online
Д. inFamous: Second Son

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Forest
Б. Outlast
В. Outlast: Whistleblower
Г. Daylight
Д. Wolfenstein: The New Order

❼ Кто из перечисленных ниже звезд кино не принимал участие в создании игр серии Call of Duty?

А. Кифер Сазерленд
Б. Джейсон Стэйтем
В. Тоби Магуайр
Г. Брюс Уиллис
Д. Гэри Олдман

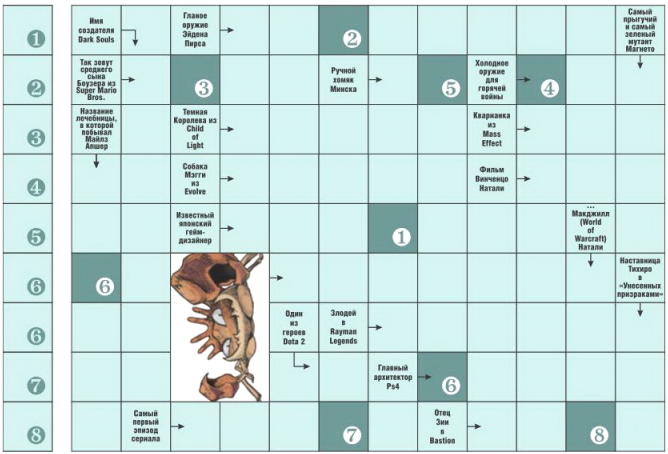
НАШ ПРИЗ

Механическая клавиатура
Ozone Strike Pro
с двухцветной подсветкой
30 программируемыми макросами и 64 килобайтами встроенной памяти
www.ozonegaming.com

СКАНВОРД №07

ИЮЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

USB-гарнитура

Ozone Onda Pro

с объемным звуком

совместимая с ПК и PS4

www.ozonegaming.com

ВИДЕОПАМЯТЬ №07

ИЮЛЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из App Store или Google Play, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы.
Внимание! Если на видео — кадры из DLC, необходимо также указывать и название дополнения.

НАШ ПРИЗ

Лазерная мышь
Ozone Neon
с высокоточной лазерной системой позиционирования
восемью программируемыми кнопками
128 КБ встроенной памяти
софт-тач покрытием
www.ozonegaming.com

wolfenstein
THE NEW ORDER™
Июль
Вс Пн Вт Ср Чт Пт Сб
27 1 2 3 4 5
28 6 7 8 9 10 11 12
29 13 14 15 16 17 18 19
30 20 21 22 23 24 25 26
31 27 28 29 30 31
Издатель Bethesda Softworks Разработчик Machine Games
ИГРОМАНИЯ

Издатель Koch Media **Разработчик** Deep Silver

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№05/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Г (события Assassin's Creed: Unity будут происходить в Париже)
2. В (Пугало объединит вокруг себя врагов стража Готэма в Batman: Arkham Knight)
3. Б (создатели Dragon Age: Inquisition придумали для игры 40, а не 60 концовок)
4. А (переиздание Metro 2033 и Metro: Last Light с улучшенной графикой действительно выйдет на PlayStation 4, Xbox One и PC)
5. А (цитата из inFamous: Second Son)
6. Д (скриншот из Far Cry 3)
7. Г (работника Valve, который в марте 2014 года покинул студию ради работы в Oculus (авторы Oculus Rift), зовут Майкл Абраш)

Победитель

Евгений Кондратьев (Москва)

ПРИЗ

Корпус Midi-Tower **GMC V1000 Phantom** для плат формфактора ATX, mATX разъемы — USB x3, включая USB 3.0, гнезда — под наушники и микрофон

Габариты: 195x503x500 мм

www.gmcrus.com

СКАНВОРД

Правильные ответы:

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Ватар, Онре, Адская, фраг, алебарда, Морфеус, Кларк, БАК, диск, гэ, Анклав, Джейд, трайген, код, бандаж, Гэкчи. По вертикали: афли, Акра, клан, Эдди. Ключевое слово: **Алукард**.

Победитель

Никита Парамошин (Стерлитамак)

ПРИЗ

Проводная компьютерная мышь **OKLICK 705G Gaming Optical Mouse** с подсветкой, лазерным сенсором переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi *и девятью кнопками*

www.oklick.ru

ФОТОПАМЯТЬ

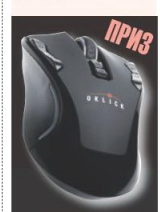
Правильные ответы:

South Park: The Stick of Truth

4, 3, 1, 2

Победитель

Николай Фатеев (Ковров)



ПРИЗ

Проводная компьютерная мышь **OKLICK 705G Gaming Optical Mouse** с подсветкой, лазерным сенсором переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi *и девятью кнопками*

www.oklick.ru

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Тест Х, Месяц»**). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город**, в котором вы живете.
2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест Х. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU

ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест Х. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 21.07.2014. Итоги будут подведены в сентябрьском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ЖИЗНЬ ХАЛЯВЩИКА

Собираем гору игр, да подешевле

Андрей Скочок

Покупка новой игры — занятие всегда приятное и исключительно полезное. И нет ничего зазорного в том, чтобы купить нечто хорошее подешевле (речь, естественно, не идет о самописных болванках из подвалов, с которых слезает полиграфия). В этой статье я попытаюсь собрать известные, но отчего-то до сих пор не знакомые многим советы на тему «Как и где купить игры подешевле».

Начинающим коллекционерам наверняка пригодится!

ПК-игры

Традиционно в нашем регионе купить игры на ПК проще (но далеко не всегда дешевле!). Так уж получилось. Аудитория игроков на ПК по-прежнему доминирует над прочими, и эта аудитория обладает спросом на игры. А спрос, как известно, рождает предложение.

Базовые правила

Если вы не ищете что-то конкретное, а просто желаете расширить коллекцию — возьмите за правило наведываться в отделы софта, расположенные в гипермаркетах. Почти со стопроцентной вероятностью там стоит огромный короб, где свален товарный неликвид — альбомы артистов российской эстрады, устаревший софт вроде «ПДД 2007» и «ЕГЭ 2011», но встречаются и коробки с классическими играми, которые по какому-то недоразумению остались невостребованными. Таким способом, например, мне удалось выловить Incubation, Broken Sword 2, «Казаки. Последний довод королей», Desperados и, что удивительно, редкую ныне копию игры «Ядерный титбит» по смехотворной цене в один доллар. Конечно, чаще всего у этих игр нет никакой привязки к Steam, но за такую стоимость можно и потерпеть.

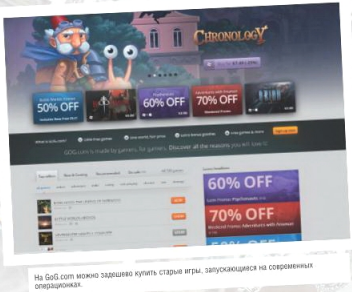
Если ищете что-то конкретное и не очень редкое — Ozon.ru поможет. Если ищете что-то коллекционное — барахолка портала Old-Games.ru к вашим услугам. Бывает, там можно раскопать настоящие артефакты — начиная от американских коробок с Half-Life и заканчивая запечатанными изданиями Robinson's Requiem. Учтите, правда, что там сидят заядлые коллекционеры, которые любят задирать цены до небес, — не стесняйтесь торговаться с ними, апеллируя к ценам игры с eBay. Кстати, Molotok и Avito также никто не отменял — эпизодически там всплывают невероятно редкие издания игр, которые по незнанию продают за копейки.

Если до коллекционирования коробочных версий у вас нет охоты, а забивать полки джевелами совершенно не хочется, добро пожаловать в волшебный мир цифровых продаж — Steam, Origin и прочие Uplay. Жаль, что, несмотря на их очевидное удобство, цифровой ретейл не решил проблему со стоимостью игр, из-за чего мы зачастую приходим к парадоксальной ситуации — цифровые копии игр, которые должны стоить дешевле коробочных, порой стоят даже дороже.

Что же делать? Вспомните, что покупать игры непосредственно в Steam необязательно, существует масса как наших, так и иностранных магазинов, которые продают ключи для Steam дешевле (*steampay.com*, *www.cjs-cdkeys.com/categories/Steam-Keys*), чем предлагает нам магазинчик Valve. Однако здесь стоит быть осторожным — по ошибке можно ку-

Такую коллекцию хотел бы иметь, наверное, каждый геймер. Главное, чтобы попок хватало.

Эта известная картинка намекает потенциальным покупателям — не ведитесь на слишком уж низкие цены.



На GoG.com можно задешево купить старые игры, запускающиеся на современных операционках.

пить ключ, который не активируется в нашем регионе, поэтому сначала рекомендуем посмотреть в цифровых магазинах наших отечественных издателей («Бука», «Новый диск», «1С-Софт Клаб»), где тоже продают коды для Steam. Конечно, это выйдет немного дороже, зато можно быть уверенным, что игра обязательно активируется, а в случае неприятностей вам поможет русскоговорящая техподдержка.

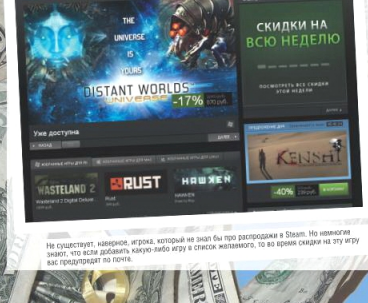
Если вы проживаете за пределами СНГ, не забывайте заходить на агрегатор AllKeysShop и сравнивать, сколько стоят игры в разных цифровых магазинах. Очень удобно.

Не покупайте чужие Steam-аккаунты. Никогда! Во-первых, никто не может гарантировать вам их безопасность, во-вторых, чаще всего они либо ворованные, либо обладают весьма сомнительной историей — не поддерживайте недобросовестных продавцов!

Не забывайте, конечно, и про сезонные распродажи — традиционная зимняя и летняя распродажи, предпраздничные распродажи и молниеносные скидки. Кстати, многие до сих пор почему-то не знают, что если добавить какую-либо игру в список желаемого в Steam, то во время скидки на эту игру вас предупредят по почте.

Покупайте старые игры в цифровом виде. GOG.com давно продает классические игры, оптимизированные под современные системы, и добавляет сверху гору бонусов в виде саундтреков, обоев и цифровых мануалов и просит за это достаточно скромные суммы.

Покупайте игры паками. На Humble Bundle крупные издатели игр (и инди, куда уж без них) постоянно выставляют на продажу кипы собственных игр и примут у вас за это столько денег, сколько вы хотите заплатить. Главный совет — или даже просьба — не жадничайте. Покупать кучу игр за доллар и кичиться этим — неуважение к труду разработчиков, да и вообще не очень хорошо.



Не существует, наверное, игрока, который не знал бы про распродажи в Steam. Но немногие знают, что если добавить какую-либо игру в список желаемого, то во время скидки на эту игру вас предупредят по почте.

Продвинутый уровень

Продвинутый уровень актуален для тех, кто в достаточной степени владеет английским языком, — в зарубежном интернете достаточно мест, где можно достать много игр практически задаром.

Добавьте в избранное и постоянно обновляйте раздел Reddit Game Deals (*reddit.com/r/Game Deals*). Он обновляется чуть ли не ежечасно, и там собрана практически вся актуальная информация о распродажах не только компьютерных, но и консольных игр.

То же относится и к порталу Indie Game Bundle Wiki (*igbwiki.com/wiki/Indie_Game_Bundle_Wiki*). Здесь собрана информация обо всех инди-бандлах и постоянно раздаются ключи на игры абсолютно безвозмездно.

Периодически заходите на Greenman Gaming, раздел Hot Deals (*greenmangaming.com/hot-deals*), где постоянно проходят распродажи игр за вполне адекватные суммы.

Консоли

Раньше среди русских игроков считалось, что на консолях могут играть только достаточно обеспеченные люди, в первую очередь — из-за крайне высоких цен на игры. Однако если сесть и разобраться, то окажется, что быть консольщиком иногда может быть даже дешевле, чем ПК-геймером.

Базовые правила

Приобретите, наконец, платную подписку на Xbox Live или PS Plus. Польза от этого очевидна — каждый месяц будете получать по две игры совершенно бесплатно. Выбрать тут не получится — извольте брать что дают, но для людей, которые не особенно часто играют в игры и не заморачиваются с выбором, это будет практически идеальный вариант: каждые две недели новая игра, в которую можно спокойно поиграть. В год получается 24 игры — стоимость подписки отбивается более чем с лихвой.

Мониторьте цифровые магазины своих консолей — Xbox Marketplace (*marketplace.xbox.com/ru-ru*) и PlayStation Store (*ru.playstation.com/store*), там постоянно проходят акции, в ходе которых цены на цифровые копии сильно сбрасывают. Подпишитесь на их рассылку, чтобы оставаться в курсе свежих распродаж (это можно сделать в настройках учетной записи). Как вариант — подпишитесь на страницу консоли в Facebook или Twitter, туда также сливается вся интересная информация и постоянно проводятся конкурсы.

Берите игры у друзей, в конце концов! Найдите местное комьюнити владельцев консолей, которые предлагают меняться играми (через социальную сеть «ВКонтакте» — дело пяти минут), а начните с GBX.ru — крупнейшего сообщества любителей консольных игр на территории СНГ. Там,

Play-Asia — настоящий рай для японофилов.

кстати, есть огромная барахолка, где можно найти сотни игр на любой вкус, включая коллекционные издания.

Один из первых советов раздела «ПК-игры» справедлив и для консолей: в гипермаркетах, благодаря странному стечению обстоятельств и расположению планет относительно альфы Центавра, некоторые игры из стартовой линейки Xbox 360 могут стоить как новейший эксклюзив, а бывает, что относительно свежие игры отдают буквально за бесценок. К примеру, мне недавно удалось разжиться расширенным изданием L.A. Noire для Xbox 360, заплатив чуть больше десяти долларов, Animal Crossing для Wii стоил и того меньше.

Обладателям портативок в последнее время жить стало легче — владельцы Vita могут получать две игры в месяц бесплатно (благодаря PS Plus), а вот 3DS' ники пока довольствуются только распродажами в eShop. Справедливости ради скажем, что скидки там бывают действительно впечатляющие.

Продвинутый уровень

Заведите собственную кредитную карту (даже если вам нет восемнадцати лет, это уже не оправдание — создайте виртуальную кредитку). Освойте интернет-аукционы и иностранные интернет-магазины. Это намного проще, чем кажется. Перед вами откроется волшебный мир ретейла с настоящими скидками и адекватными ценами на коробочные игры.

Если вы охотитесь на ретро-игры, вам тоже сюда: на eBay постоянно всплывают невероятно вкусные предложения, но на особенную халяву тоже не ведитесь — обращайте внимание на репутацию продавца и помните, что оплату стоит проводить только через PayPal. Только так вы сможете гарантировать себе сохранность своих средств в случае утери посылки.

Не стесняйтесь покупать бывшие в употреблении игры. Заказывать «из-за бугра» б/у игры можно чуть ли не на вес, до того они дешево стоят. В некоторых наших магазинах, кстати, тоже с недавнего времени стали продавать б/у игры, но стоят они столько, что никакой особенной выгоды не ощущаешь.

Важное замечание! В последнее время многие издатели кладут в коробки с игрой код доступа к мультиплееру. Не потому, что они жадные, — это простой, но достаточно действенный способ защититься от пиратов и читеров в мультиплеере. Обязательно уточняйте перед покупкой б/у игр, есть ли в них подобный код, и, если он действительно присутствует, будьте готовы докупить его отдельно. Впрочем, даже так выходит дешевле.

Если есть знакомые, которые мотаются в Англию, воспользуйтесь услугами Amazon и закажите игры на адрес их проживания. На Amazon просто горы старых игр, которые можно купить за бесценок, — мне, например, удалось приобрести там достаточно редкую GTA Collections для оригинального Xbox и GameBoy Camera

И, конечно, не забывайте про нашу официальную группу в социальной сети «ВКонтакте» (vk.com/igromania_official). В ней мы регулярно разыгрываем не только ключи и обычные коробки с играми, но и различный эксклюзив, который в магазинах вообще не достанешь. Например, коллекционные издания игр с автографами разработчиков.

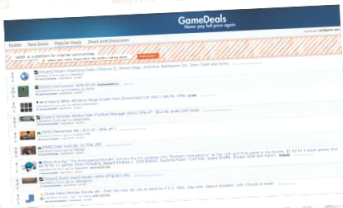
за в два раза меньшую цену, чем просили где-либо на eBay.

Также постоянно наведывайтесь на SavvGamer (*savvgamer.co.uk*), который обновляется ссылками на скидки с консольными (ПК-предложения, впрочем, тоже проскакивают) играми. Но здесь нужно худо-бедно знать английский.

Если вы фанатеете от японщины, добро пожаловать на Play-Asia (*play-asia.com*). Там можно найти множество коллекционок и обычных версий практически на любой вкус, а сверху заказать еще и кучу фан-стаффа. Имейте в виду, большая часть игр оттуда рассчитана на NTSC-регион (region-free и PAL попадаются реже), так что этот совет более актуален для обладателей PlayStation 3. Впрочем, новое поколение практически лишено заразы региональной защиты, так что для них совет будет полностью актуален.

■■■

Как видите, все не так уж и сложно. Стоит только задаться целью. Главный же совет: не давайте качеству перерастать в количество. Затаривающее все чувство халявы крайне опасно — лучше одна, но хорошая игра, купленная со скидкой, чем гора отвратительного шлака, но зато купленного за бесценок. Хотя, конечно, на вкус и цвет... ■



Мы не перестаем удивляться, насколько мало людей в России следит за Reddit Game Deals, — на Западе это одна из самых распространенных закладок в браузере игроков.

СТАНЬ ОПАСНЕЕ ДЕМОНОВ
В МИРЕ DEMON SLAYER!

SLAYER.RU

INFIPLAY

РЕКЛАМА

LEAGUE OF LEGENDS

LEAGUE OF LEGENDS: ЧТО ЭТО?

КИБЕРСПОРТ

ЯРКИЕ ЭМОЦИИ

КОМАНДНАЯ ИГРА

ВСТУПАЙ В ЛИГУ!

RU.LEAGUEOFLEGENDS.COM

12

© 2014 Riot Games, Inc. Riot Games и League of Legends являются зарегистрированными товарными знаками или знаками обслуживания, принадлежащими Riot Games, Inc. на территории США и в других странах мира. Все остальные товарные знаки, логотипы и авторские права принадлежат их владельцам. Все права защищены.
Реклама.

RIOT GAMES